
2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR
HOBBY PRESS
Nintendo® Acción
¡¡PREVIEW GIGANTE!!
¡¡POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO!!
Los nuevos Pokémon preparan su invasión
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance
¡ALUVIÓN DE CONCURSOS!
• 1 GAMECUBE
• 6 GB PLAYER
• 1 GB ADVANCE SP
• 55 JUEGOS
GUÍA DE "ZELDA: WIND WAKER"
MAPAS, TRUCOS Y SECRETOS PARA LLEGAR AL FINAL
Nº 128
JULIO
8 424094 810024
00128
¡¡LOS ÚLTIMOS JUEGAZOS PARA CUBE Y GBA!!
DRAGON BALL Z II GBA
MARIO KART GAMECUBE
REBEL STRIKE
METAL GEAR GAMECUBE
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT



PORTADA

Entérate de todo sobre **POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO** en nuestra gigantesca preview

Descubre el nuevo Centro Pokémon, los minijuegos, los nuevos transportes, el Profesor Abedul... ¡la invasión comienza!

PÁGINA 34

GANA UNA GC Y 6 GB PLAYER pág. 59

NOVEDADES



Ya está aquí la esperada review de **ENTER THE MATRIX** en GC

Incluye todo lo que esperabais: imágenes impresionantes, mucha acción, mucho tiempo-bala y, sobre todo, filosofía MATRIX.

PÁGINA 44

PREVIEW

WARIO WORLD se acerca a tu GameCube

Por fin nuestro antihéroe favorito va a lucir sus mejores galas en GameCube.

PÁGINA 40



GUÍA



Tenemos mapas y trucos de **ZELDA WIND WAKER**

Lee el mejor "paso a paso" de Zelda que se ha publicado nunca

PÁGINA 80

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 79

REPORTAJE

Diez **BOMBAZOS PARA** que alucines con tu **GAMECUBE**

Los mejores juegos presentados en el E3 americano; desde Mario Kart a Metal Gear, Zelda, Pokémon...

PÁGINA 12





TEXTOS EN CASTELLANO
Nintendo
GAMING 24:7
3+
www.pegi.info
DONKEY KONG COUNTRY
Se te ocurrirán muchos más lugares para hacer el mono.
Vuelve Donkey Kong. Ahora con más acción que nunca.
Sólo para GAME BOY ADVANCE y GAME BOY ADVANCE SP
©1994,2003 NINTENDO.TM&© ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.©2003 NINTENDO

A finales de 2003, Bond tendrá nueva aventura en **GC y GBA**

JAMES BOND SE LA VA A JUGAR EN GAMECUBE

Tras «007 Agent under fire» y «007 Nightfire», el espía británico regresa a GameCube con «007 Everything or Nothing», un arcade superexplosivo.

La primera noticia que vamos a daros es sobre el acuerdo que ha firmado Electronic Arts con MGM Interactive para **desarrollar y publicar nuevos juegos basados en la licencia James Bond.** El acuerdo incluye los libros de Ian Fleming, el creador de 007, y las 20 películas que ya existen más las que se vayan a rodar hasta 2010.

El próximo título ya se ha anunciado. «007 Everything or Nothing» (todo o nada) llegará a finales de año y será **el juego más completo de Bond** creado hasta la fecha. Como gran novedad, la perspectiva pasará a **tercera persona,** a diferencia de los dos títulos anteriores sin Bond en pantalla. Las **misiones serán mucho más excitantes y complejas,** y tendremos que pilotar un buen número de vehículos, con el Aston Martin liderando un equipo de tanques, motos y helicópteros. Viajaremos a sitios tan exóticos como Nueva Orleans, Perú, Egipto o Moscú. Todo con tal de evitar una serie de actos terroristas que van a asolar el mundo.

¿Y qué sería del mundo de 007 sin un buen arsenal a mano? Que nadie se eche las manos a la cabeza, nuestro agente contará con **más de 20 armas y otros objetos diseñados por el propio Q.** Y por si no fueran suficientes, podrá utilizar cualquier ítem desperdigado por el escenario, desde sillas vacías a botellas rotas. Como premio a nuestras dotes de investigación, habrá zonas secretas con ítems muy especiales.

De modo que Bond regresará a Nintendo con un juego rompedor. Sí, a Nintendo porque también tendremos una **versión para Game Boy Advance.** Lo que nadie nos ha confirmado es si ambas serán compatibles. Ya lo veremos.



Mucha acción. *El nuevo juego de Bond será explosivo. Misiones más complejas, nueva perspectiva y efectos especiales de película. Nos sumergirá en una peli del 007.*

NINTENDO PRESENTARÁ SUS NOVEDADES EN EL "S2e"

El "S2e" se celebrará en Madrid entre los días 26 y 29 de junio

Nintendo va a tener un importante papel en el primer **Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital** que se celebrará a finales de junio en Madrid. La compañía japonesa **contará con más de 1000 m², de** los 3.500 m² totales de exposición, en los que mostrará las últimas novedades para GameCube, sus nuevos Game Boy SP y GB Player, y lo que todos esperáis, los deseadísimos Pokémon Rubí y Zafiro. Precisamente en el S2e tendrá lugar la **final del concurso de Embajadores Pokémon** que convocamos en el número anterior.

Nintendo espera la participación de 5.000 niños en las actividades que tiene preparadas, entre las que habrá más de una sorpresa. ¡Allí nos veremos!



El Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital se celebrará en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo en Madrid.

¡¡METROID ATACA DE NUEVO!!

Samus Aran protagonizará «Metroid: Zero Mission» en Game Boy Advance

Una de las mejores aventuras creadas para GBA, «Metroid Fusion», tendrá nueva entrega a finales de este año. «Zero Mission» ha sido concebido más como una "precuela" que como una continuación, pues ya os podemos confirmar que va a ser un **remake del original de NES con nuevos niveles,** enemigos y unos gráficos tan vistosos como los que veis en las pantallas. Además, Samus podrá contar con ciertas armas y habilidades que ya vimos en «Super Metroid», la genial aventura de Super Nintendo, a las que también se añadirán otras totalmente nuevas. ¡Qué ganas tenemos de probarlo!



La irresistible mezcla de plataformas y aventura hará de este título un nuevo clásico.



Samus tendrá que acabar con muchos aliens, algunos tan grandes como éste.

Es él. *O al menos se le parecerá bastante. A Bond le han colocado el rostro del actor Pierce Brosnan para dar máximo realismo a la acción. ¿Ligará tanto como él?*

Qué lugares. *Viajaremos de punta a punta del mundo, flipando con lugares tan exóticos como Perú, el Valle de los Reyes en Egipto, Moscú...*

Un arsenal completo. *Sí, las 20 armas que Bond manejará durante el juego, estarán a su altura. Y por si necesitara algo más, podrá "tirar" de ítems repartidos por los escenarios.*

TE PRESENTAMOS LA ÚLTIMA LOCURA DE MIYAMOTO: «STAGE DEBUT»

Pronto alucinarás con uno de los juegos más extraños y originales jamás creados

«Stage Debut» es la última creación de la privilegiada mente del maestro Miyamoto. Los que lo han visto dicen que es una versión evolucionada de **«Talent Maker»**, un título para **64DD** que sólo salió en Japón y que nos daba la posibilidad de crear nuestras propias criaturas y seguir su comportamiento en un mundo virtual. Utilizando esa idea, «Stage Debut» nos proporcionará mayor libertad de acción, aprovechando a tope la conexión con GBA: podremos **acoplar una especie de cámara digital a la portátil** para tomar fotografías de personas, objetos o lo que sea y luego enviarlas a la CUBE. En base a esta información, **el juego moldeará un personaje** al que veremos evolucionar en una especie de zoo virtual. ¿No os parece una idea super original? Pues estamos deseando probarlo...



Una idea genial. *Podremos crear nuevos seres, ponerles cara y hacer que interactúen con personajes conocidos.*

LA BOMBA DE UBI SOFT ES UN NUEVO "SPLINTER CELL"

Se titulará «Pandora Tomorrow» y estará listo para principios de 2004

Tras su exitoso estreno en GameCube y GB Advance, Sam Fisher, nuestro espía favorito, ya tiene asignado un nuevo objetivo. **«Splinter Cell: Pandora Tomorrow»** será la continuación de la alucinante aventura que causa furor entre los jugones. Aún es pronto para conocer todos sus detalles, pero por lo que hemos podido saber el juego traerá un buen puñado de novedades, como **mayor número de misiones, más y mejores animaciones** para su protagonista y armas avanzadísimas. El apartado gráfico hará aún más realista la acción, e incluso se habla de una **opción para jugar on-line.**



«Splinter Cell: Pandora Tomorrow» *volverá a revolucionar los juegos de espionaje, ofreciendo gráficos aún más realistas. Esta imagen lo dice todo.*



Los visores *volverán a ser clave para superar las misiones. ¿Habrá nuevos?*

Sam Fisher, el espía perfecto. *Para su próxima aventura, Sam aprenderá nuevos movimientos y contará con gadgets y armamento ultra moderno. Y lo necesitará, porque le esperan más misiones y mucho más complejas que durante su primera aventura.*

¡PREPARA LOS PUÑOS QUE VA A HABER PELEA EN TU GAMECUBE!

Llega «Bulletproof Monk», un vendaval de acción basado en una película

Pues sí, **Empire** prepara la versión GameCube de una de las películas más esperadas por los fans de la acción. Su título es «Bulletproof Monk» y nos convertirá en una especie de justiciero que tendrá que **repartir "estopa" a lo largo de 12 niveles.** Podremos controlar a cuatro personajes de inicio, y luego desbloquear ocho más. La experiencia multijugador será total, y será posible cooperar o enfrentarnos contra tres de nuestros amigos. Llegará en navidades.





La película, que está dirigida por John Woo y protagonizada por Chow-Yun Fat, se traducirá en un espectacular juego de acción, con golpes imposibles y mucha calidad.

EL REY DE LAS PLATAFORMAS ANUNCIA SU REGRESO A GBA

«Super Mario Advance 4» promete muchas novedades gráficas y jugables

Este otoño, el indiscutible rey de las plataformas, regresará a las pantallas de GBA con un "remake" de «Mario Bros 3», el título que rompió moldes en NES. La característica más destacada de esta nueva entrega será la **capacidad de Mario para disfrazarse y tomar habilidades diferentes.** Por ejemplo, con el disfraz de mapache Mario podrá volar por los escenarios o atizar a los enemigos con la cola, mientras que con el traje de los Hermanos Martillo, lanzará martillazos a sus rivales. Con la ayuda de estos disfraces y de sus ya clásicos saltos, el fontanero tendrá que superar **ocho niveles** para completar una aventura épica. Aparte, y como ya es norma "de la casa", el cartucho también incluirá el clásico «Mario Bros», un divertido minijuego en el que podrás competir con otro amiguete. Temblad Warios y Yoshis, Mario vuelve a la carga y está dispuesto a todo.





La novedad más flipante de Mario 4 será la posibilidad de disfrazarnos y adquirir nuevas habilidades.

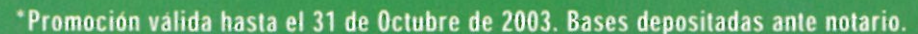
> TÚ
PUEDES
ESTAR
AQUÍ

> adidas
TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>
>
> www.adidas.es/futbol



> Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
> **UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON**
> **LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL***
> Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
> Si eres menor de 14 años **¡ESTÁS CONVOCADO!**


*Promoción válida hasta el 31 de Octubre de 2003. Bases depositadas ante notario.



GB Player permite jugar con cartuchos de Advance en la tele

SI TIENES GAMECUBE, YA TIENES GAME BOY ADVANCE

Nintendo lanza Game Boy Player, un accesorio que te permitirá jugar con los cartuchos de tu Game Boy Advance en una GameCube. ¿No te apetece probar Zelda o Pokémon en tu televisión?

Todos recordáis el **Super Game Boy,** ¿verdad? Para los que no, se trataba de un periférico que permitía jugar en la televisión con los cartuchos de Game Boy y Game Boy Color. Su funcionamiento era muy sencillo. Se conectaba a la entrada de cartuchos de Super Nintendo, y de ahí a la pantalla era coser y cantar. Pues resulta que Nintendo ha recuperado la esencia del Super Game Boy para trasladarla a GameCube con un "cacharro" mucho más mono. Se llama Game Boy Player, y sirve más o menos para lo mismo: **jugar en la tele con Game Boy Advance a través de GameCube.**

¡¡Más de 1.000 juegos para disfrutar!!

El GB Player pone al alcance de los usuarios de GameCube un nuevo universo de juegos. Y a los de Game Boy, la enorme pantalla de la tele para disfrutar a tope.

Una vez que lo conectéis a la parte inferior de la consola, veréis lo bien pensado que está el "invento". Se ensambla perfectamente en la parte de abajo de GC, dejando ver un diseño estudiado al máximo. Queda chulísimo por fuera, y por dentro es tecnología pura. Aunque lo que realmente os tiene que importar es su **facilidad de manejo, y las amplísimas posibilidades** de diversión que va a ofreceros.

Para jugar con vuestros cartuchos de GBA sólo necesitáis cargar el disco que incluye el GB Player, y por supuesto un cartucho de la portátil. Nada más fácil. Y precisamente por cartuchos no va a quedar. Tenéis un catálogo de **más de 1.000 juegos a vuestra disposición,** y no sólo de Game Boy Advance exclusivos, pues GB Player también es compatible con GB y GB COLOR. Vamos a poneros los dientes largos con algunos juegazos que podréis paladear: Zelda: A link to the Past, Pokémon Rubí y Zafiro, Donkey Kong, Yoshi´s Island o Golden Sun. Y de cara al futuro, la diversión está garantizada con más y mejores titulazos. A ver, a ver qué os parecen éstos: Final Fantasy, Super Mario 4, Metroid Zero Mission, Mario Luigi, Harry Potter, FIFA 2004...

El GB Player **despliega un menú en pantalla** con el que podréis "adornar" vuestros juegos. Por ejemplo, en la opción "Marco" hay 20 "bordes" diferentes para estilizar el juego que estéis probando. Y hay para todos los gustos, géneros, colores y sabores. También podréis controlar la calidad de la pantalla, optando entre imagen nítida, suave y normal; incluso tendréis poder de decisión sobre el tamaño del juego en la pantalla, entre normal y grande. Además es posible **"linkar" ambas máquinas para aprovechar al máximo la conectividad.** Todo en uno, ya veis.

Pero lo mejor de GB Player es que Nintendo lo ha incluido en un **práctico pack de GameCube** que ya está a la venta por 199 Euros. ¿Qué tú ya tienes GameCube? Pues también está disponible por separado, a un precio bárbaro: alrededor de 60 Euros. No esperéis más, que se agotan.

En el GB Player, *la ranura de cartuchos está en la parte frontal. Arriba, el puerto del cable Link permite conectar cuatro GBA para multijugador.*

El software. *Este disco de inicio viene con el GB Player, y trae el software que permite cargar los cartuchos de Game Boy en la GameCube.*

Game Boy Player, ¡qué gran idea de Nintendo!

La filosofía de interconectividad total que últimamente prima en Nintendo, se va a ver reforzada con la llegada del GB Player. Fijaos qué ingenio. En el mismo puesto de juego vamos a poder cargar DVD de GameCube, cartuchos de Game Boy Advance, conectar hasta cuatro GBA para controlar los juegos de GameCube, y "linkar" hasta cuatro Game Boys extra para competir simultáneamente en el juego de GBA que tengamos cargado. Uff, parece complicado pero en realidad es un milagro tecnológico. Y otro de diseño, ya que estamos. El "cacharro" queda de maravilla ensamblado bajo la GameCube.





El resultado: tu juego en la pantalla grande. *Qué felicidad, colegas. ¿Imagináis cómo se verán en vuestra megatele los mejores juegos de GBA? Desde Zelda a Pokémon, seguro que sus estupendos gráficos van a sobresalir de la pantalla. Y si tienes 100 herzios, mejor.*

La tecla "Eject". *En este lado del GB Player podrás encontrar el botón para expulsar el cartucho. Antes, eso sí, tendrás que seleccionar la opción "cambiar de cartucho" en el menú que aparece en pantalla.*



A qué tamaño. *Esta opción es para elegir cómo ver la pantalla de GBA en la tele. Decide entre jugar con la pantalla enmarcada o prácticamente a todo su tamaño.*

Calidad. *El filtro que apliques a la imagen es clave. Por ejemplo, si eliges tamaño grande, necesitas filtro suave para que la pantalla no tiemble.*

Dos opciones para pillar tu GB Player



En un PACK con GameCube. Si no tienes GameCube, es la opción ideal para matar dos pájaros de un tiro. GameCube y Game Boy Advance al mismo tiempo. Su precio es 199 euros (varía según donde lo compréis), el mismo que el de otros packs, como Zelda o Metroid.



Por separado. Lo lógico si ya tienes GameCube. En este caso el precio del periférico también compensa. Son 60 euros (una GBA sale por 99). Sí, ya sabemos que no vas a sacar a la calle el GB Player pero, ¡¡y lo bien que se va a ver ese Zelda en la pantalla de la tele!!

Cosa de marcos. *Hay más de 20 diferentes para elegir. El marco rodea la pantalla dándole un toque personal al juego. Elige el que más le pegue al tuyo.*



ACCIÓN Y MUCHO MISTERIO PARA EL ÚLTIMO JUEGO DE NINTENDO

«Geist» es un explosivo "shooter 3D" diseñado en exclusiva para GameCube

Nintendo y N-Space están dando forma a «Geist», un nuevo arcade subjetivo que va a pegar fuerte en GameCube estas Navidades. **Su desarrollo será originalísimo, pues nuestro personaje será un espíritu capaz de poseer los cuerpos de sus víctimas** y adquirir sus habilidades. El juego estará cargado de acción, aventura y algún que otro puzzle, y encima tendrá un frenético modo multijugador. Llegará a finales de año.



Geist *fue la sorpresa de Nintendo en el E3. Un shooter en el que seremos un fantasma de "almas tomar".*

TIRA DE LA TELA, SEGUNDA PARTE

Activision trabaja en la continuación de «Spiderman» para el verano de 2004



Spiderman. *El héroe de la Marvel regresa a GameCube con una aventura carga de acción, mejoras técnicas y novedades jugables.*

En la reciente feria E3, Activision presentó una versión jugable de las nuevas aventuras del Hombre Araña. Por lo que vimos, el esquema de juego seguirá siendo el mismo que ya disfrutamos en la anterior entrega, **mezcla de aventura y beat´em up, pero «Spiderman 2» presentará jugosas novedades.** De todas ellas destacará la posibilidad de **recorrer a pie las calles de Manhattan, hablar con otros personajes** o realizar nuevos movimientos. Con esos datos seguro que arrasa, ¿verdad?

GANADORES

CONCURSO GAME BOY ADVANCE SP



¿Y tú, por qué te comprarías una GB Advance SP?

ESTAS HAN SIDO LAS RAZONES MÁS ORIGINALES...

- Por completar la colección.
  Alberto Estéves Correlia (Madrid)
- Porque también te puede servir de linterna y salvarte de algún puro.
  Juan Diego Bausela Peláez (Valladolid)
- Porque está escrito en los diez mandamientos: comprarás una SP.
  Daniel Bonache Secades (Tarragona)
- Porque después de ser una nintendera de toda la vida y de haber dejado a tres novios por mi consola, creo que me merezco un premio como éste.
  Esther Alcázar Fernández (Teruel)
- Porque yo lo valgo.
  David Sánchez Gómez (Madrid)
- Porque cuando juegas te quedas sp, "sin palabras".
  Marc Román Lloveras (Girona)
- ¿90-60-90? Mejor 84x82x84.
  David García (Madrid)
- Porque tendrás una razón más para comprarte Nintendo Acción.
  Santiago López (Valencia)
- Porque en vez del nombre de mi madre tengo tatuado nintendo.
  César Hernando Fernández (Murcia)
- Es la única consola que le ha llamado la atención a mi mujer (o sea que por fin podré jugar con ella).
  María del Mar García Pérez (Sevilla)

CONCURSO RESIDENT EVIL ZERO

20 JUEGOS PARA GAMECUBE

Jorge Canto Martinez . . . . Alicante
Jesús De Albornoz Alvarez . . . . Asturias
Fernando Navia Castro . . . . Badajoz
Antonio Guash Marí . . . . Baleares
Jesús Alcalde Volas . . . . Barcelona
Jordi Sanz Fenoll . . . . Barcelona
Manuel Garvia Del Rio . . . . Cantabria
Marga Lleixa Planas . . . . Girona
Joan Martí Simón . . . . Girona
Antonio Sánchez Vázquez . . . . . Girona
Daniel Rabinat Aligue . . . . Lleida
Guillermo Lozano Hernández . . . Madrid
Juan L. Pérez Notario . . . . Madrid
Mario Flaquer Martín . . . . Málaga
Bienvenido Revuelto Sastre . . . Mallorca
Tanausu Herrera Martín . . . . . . Tenerife
Fernando Chiappe Gómez . . . . . Toledo
José M. López Alabao . . . . Valencia
Christian Herránz Ureña . . . . . . Valencia
Isabel Arias Herrero . . . . Valladolid

SONIC SE APUNTA A LA MODA DE LOS PINBALLS

Sega te invita a jugar al pinball en GBA con «Sonic Pinball Party»

Los juegos de pinball están de moda en GBA y, claro, Sonic no quiere perderse la oportunidad de tener el suyo. Será después del verano cuando podamos ver **rodar al erizo-mascota sobre tres mesas diferentes ambientadas en los juegos más clásicos de Sega.** Los tableros estarán llenos de objetos móviles y mostrarán un nivel de detalle alucinante. Además el juego estará cargado de sorpresas, como la posibilidad de jugar **partidas multijugador o participar en tres minijuegos** diferentes que pondrán a prueba nuestra habilidad. Como guinda, se podrán desbloquear extras si conectamos el juego a «Sonic Adventure DX» de GC.



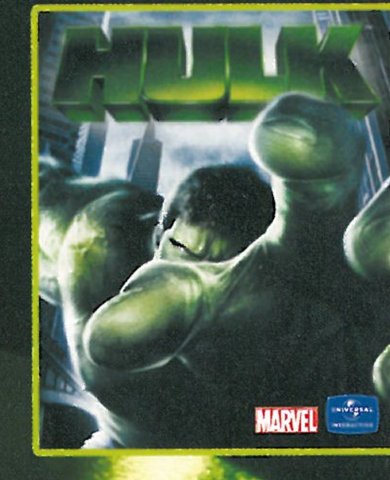


En este flipante pinball de Sega, podremos jugar en tres mesas diferentes y participar en minijuegos divertidísimos... con Sonic de bola.

HULK™

¡DESATA TU FURIA!

Tras los acontecimientos del gran éxito cinematográfico de Universal Pictures, el científico Bruce Banner y su furioso alter ego, Hulk, inician una lucha contra las terribles fuerzas de El Líder, quien intenta crear un ejército de criaturas gamma en el mundo.





El Increíble Hulk, también disponible para Game Boy Advance™



25 escenarios totalmente interactivos y destructibles. Todo lo que ves, lo puedes destrozar.



Enfréntate a villanos clásicos y a enemigos nuevos y enormes. Lucha contra hasta 10 enemigos a la vez.



45 ataques devastadores para deshacerte de tus enemigos.



Como Dr. Bruce Banner, vence a tus enemigos utilizando el sigilo y el disfraz como armas principales.

JUEGA CON EL VIDEOJUEGO - VE LA PELÍCULA

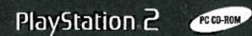




















VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 917355502 - Fax: 917352730

DIEZ BOMBAZOS QUE VIENEN PARA TU GAMECUBE

Los títulos más potentes que acaban de presentarse en la feria E3, la gran feria de los videojuegos, son para Cube. Y muchos, exclusivos. Para que alucines con la superconsola que tienes, hemos preparado un reportaje con los juegos más explosivos que se acercan.



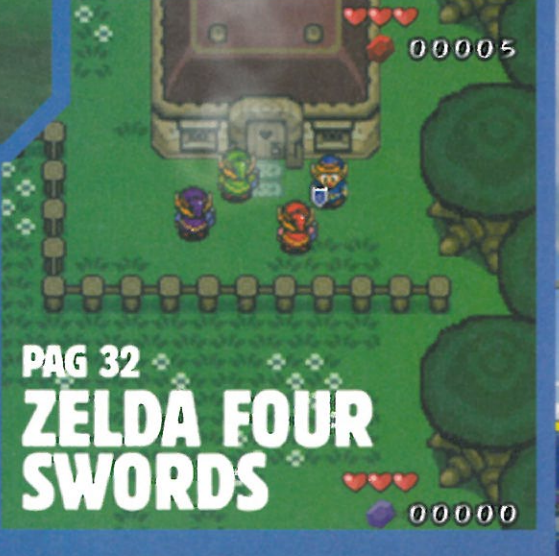
MARIO KART
PAG 14



REBEL STRIKE
PAG 18



MARIO PARTY
PAG 26



PAG 32
ZELDA FOUR SWORDS



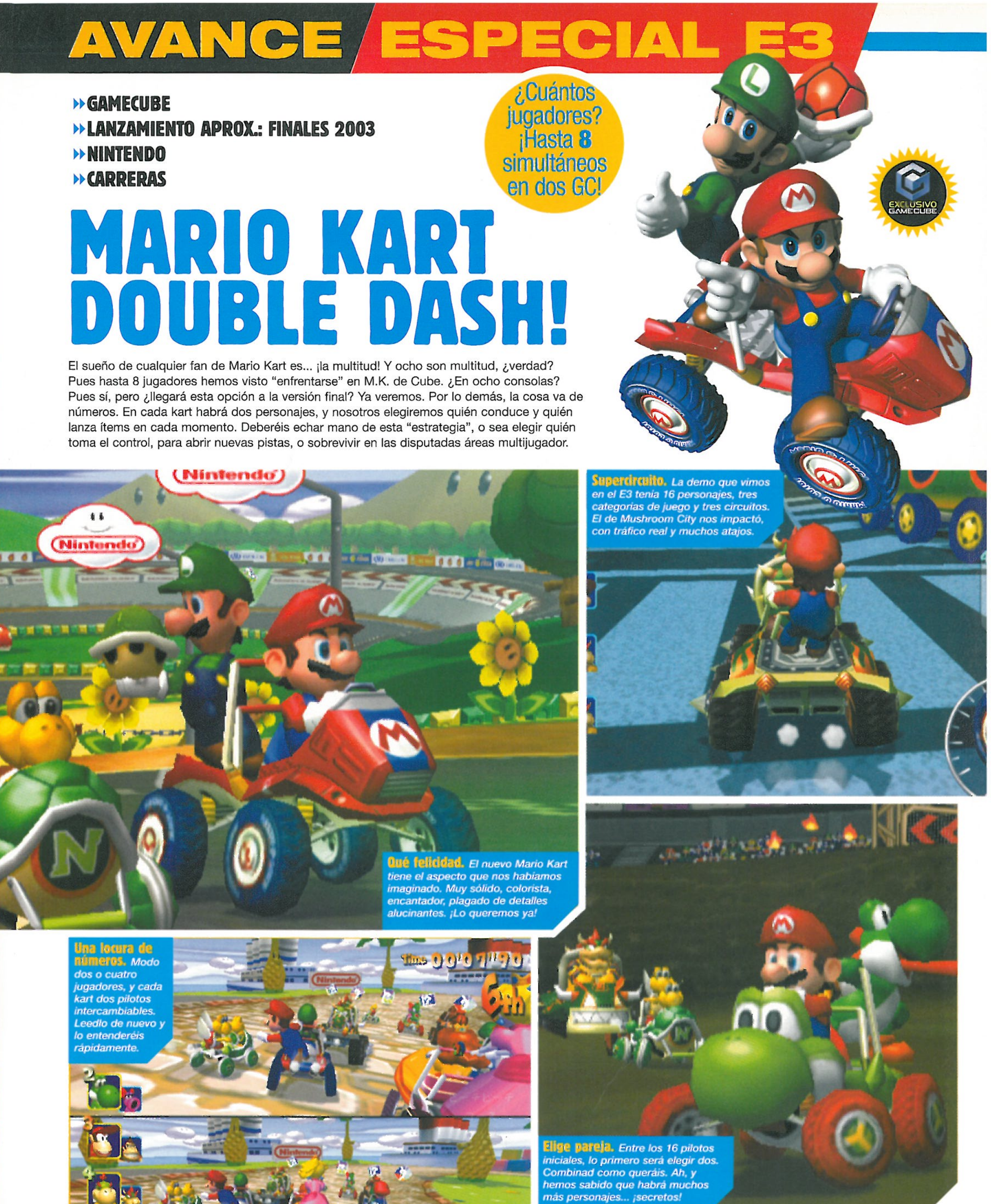

NINTENDO GAMECUBE
E3
POKéMON COLOSSEUM
PAG 28
RRY POTTER
30
PAG 16
METAL GEAR
F-ZERO GX
PAG 20
STARFOX 2
PAG 24
PAG 22
FINAL FANTASY

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: FINALES 2003
- NINTENDO
- CARRERAS

¿Cuántos jugadores? ¡Hasta 8 simultáneos en dos GC!

MARIO KART DOUBLE DASH!

El sueño de cualquier fan de Mario Kart es... ¡la multitud! Y ocho son multitud, ¿verdad? Pues hasta 8 jugadores hemos visto "enfrentarse" en M.K. de Cube. ¿En ocho consolas? Pues sí, pero ¿llegará esta opción a la versión final? Ya veremos. Por lo demás, la cosa va de números. En cada kart habrá dos personajes, y nosotros elegiremos quién conduce y quién lanza ítems en cada momento. Deberéis echar mano de esta "estrategia", o sea elegir quién toma el control, para abrir nuevas pistas, o sobrevivir en las disputadas áreas multijugador.



Supercircuito. *La demo que vimos en el E3 tenía 16 personajes, tres categorías de juego y tres circuitos. El de Mushroom City nos impactó, con tráfico real y muchos atajos.*

Qué felicidad. *El nuevo Mario Kart tiene el aspecto que nos habíamos imaginado. Muy sólido, colorista, encantador, plagado de detalles alucinantes. ¡Lo queremos ya!*

Una locura de números. *Modo dos o cuatro jugadores, y cada kart dos pilotos intercambiables. Leedlo de nuevo y lo entenderéis rápidamente.*

Elige pareja. *Entre los 16 pilotos iniciales, lo primero será elegir dos. Combinad como queráis. Ah, y hemos sabido que habrá muchos más personajes... ¡secretos!*



La conexión. Los datos dicen que conectaremos dos GC a través del puerto de banda ancha. Tenemos que confirmar si se podría conectar ocho.

Cada uno, lo suyo. Como en "Los autos locos", cada personaje tendrá su propio vehículo. Pero podremos elegir cualquiera... siempre que quepamos dentro (eh, Bowser).

EN "MARIO KART" SE HAN CUIDADO MUCHÍSIMO LOS DETALLES. ASÍ, CADA KART ESTÁ HECHO A IMAGEN DE UN PROTAGONISTA.

¿Un kart? Sí, un kart, pero muy del estilo James Bond, capaz de atravesar lagos y océanos. Pobre Daisy, se va a calar. Luigi, pisa a fondo, hombre.

Items, os necesitamos. Cada "lanzador" podrá utilizar seis ítems comunes. Además habrá 8 objetos especiales que sólo podrán usar ciertos personajes en exclusiva.



- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: NOVIEMBRE 2003
- KONAMI / SILICON KNIGHTS
- AVENTURA / ESPIONAJE

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

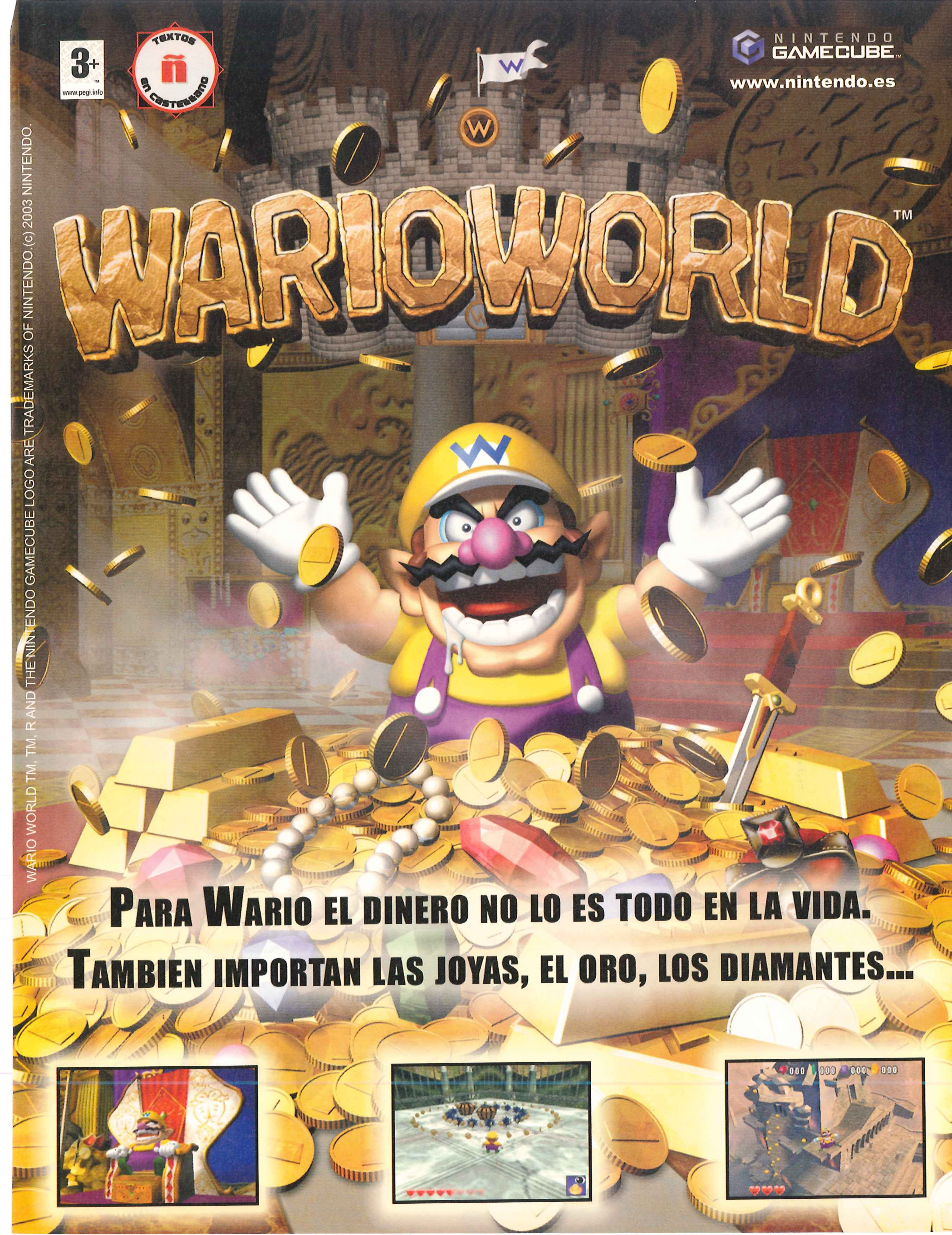
Cuando dos genios del talento de Hideo Kojima y Shigeru Miyamoto deciden trabajar juntos, que se prepare la competencia. Y si lo que se traen entre manos es un nuevo "Metal Gear", clásico entre los clásicos, entonces que se echen a temblar. "Twin Snakes" será exclusivo para GameCube, pero retomará la trama del primer "Metal Gear", combinado con el estilo, motor gráfico y detalles jugables de "MGS2", junto a nuevas escenas cinemáticas. La misión: neutralizar unos misiles nucleares; el cómo: espionaje, sigilo y operaciones especiales.

MGS & MGS2. *La trama del primer Metal Gear se combina con el motor gráfico y algunos detalles jugables (como la acción en primera persona) de la segunda entrega.*

Descúbrelo. *Metal Gear es la combinación perfecta de espionaje, operaciones especiales, tensión, sigilo y acción. Su eslogan: siéntete en el mismo corazón de la acción.*

Superespías. *Infiltrarse en un almacén lleno de terroristas y misiles nucleares, requiere oficio... e intentar no ser descubierto pase lo que pase.*

Más cine. *Las escenas cinemáticas son completamente nuevas. Se ha utilizado motion capture, bajo la supervisión de un brillante director de cine nipón, Ruyhei Kitamura.*


3+
www.pegi.info
TEXTOS
ñ
en castellano
NINTENDO
GAMECUBE
www.nintendo.es
WARIOWORLD™
PARA WARIO EL DINERO NO LO ES TODO EN LA VIDA.
TAMBIEN IMPORTAN LAS JOYAS, EL ORO, LOS DIAMANTES...
WARIO WORLD TM, TM, R AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.(c) 2003 NINTENDO.

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: MARZO 2004
- LUCASARTS
- SHOOT'EM UP

La tercera entrega trae **multijugador** y combate terrestre

ROGUE SQUADRON III



EXCLUSIVO GAMECUBE

Abrid bien los ojos. Uno de los títulos triunfadores de 2002, uno de los juegos por los que más suspiran otras consolas, está a punto de estrenar su tercera entrega. A lo grande, como siempre, la gente de LucasArts ha presentado su nuevo proyecto, «Rogue Squadron III: Rebel Strike», en exclusiva para GameCube. Tras estas impactantes imágenes se esconde un potente "shooter" que incluirá combate terrestre (además del aéreo, por supuesto) y un modo multijugador esperadísimo por los fans. Decídselo a los amigos: se morirán de envidia.



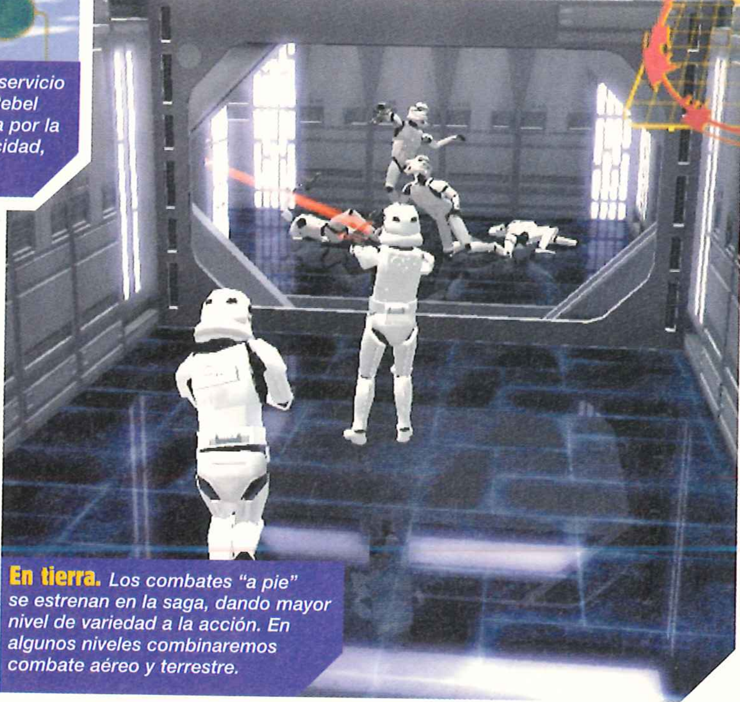
El fenómeno. *La belleza al servicio de la jugabilidad. El nuevo "Rebel Strike" os va a dejar sin habla por la calidad de sus gráficos, velocidad, variado desarrollo, efectos...*



La gran novedad. *Pues sí, alucinaréis con el nuevo modo multijugador (2P) con combates "dogfight" y un modo cooperativo... ¡¡con una torreta cada jugador!!*



Por la saga. *"Rebel Strike" hará un recorrido por la saga "Star Wars", permitiéndonos revivir todos los momentos estelares de las películas.*



En tierra. *Los combates "a pie" se estrenan en la saga, dando mayor nivel de variedad a la acción. En algunos niveles combinaremos combate aéreo y terrestre.*



Qué flipada. *Los nuevos escenarios incluirán interiores en la Estrella de la Muerte, y la batalla de la luna de Endor, que viviremos casi en primera persona.*

Emocionante. *Han Solo, Wedge Antilles o Luke Skywalker se las verán en los desafíos aéreos en escenarios increíblemente detallados donde disfrutaremos acción a tope.*

HAN SOLO Y LUKE SKYWALKER TENDRÁN PAPEL PROTAGONISTA POR PRIMERA VEZ EN TODA LA SAGA "ROGUE SQUADRON"

Súbete en ellos. *Por primera vez en toda la saga, podremos pilotar algunos vehículos terrestres, como estos AT-ST de la genial "El Retorno del Jedi".*

Más innovaciones. *En las nuevas fases de "Rebel Strike" podremos montar en taun-taun, como veis aquí, o controlar a Han Solo y Luke a bordo de sus moto jets.*



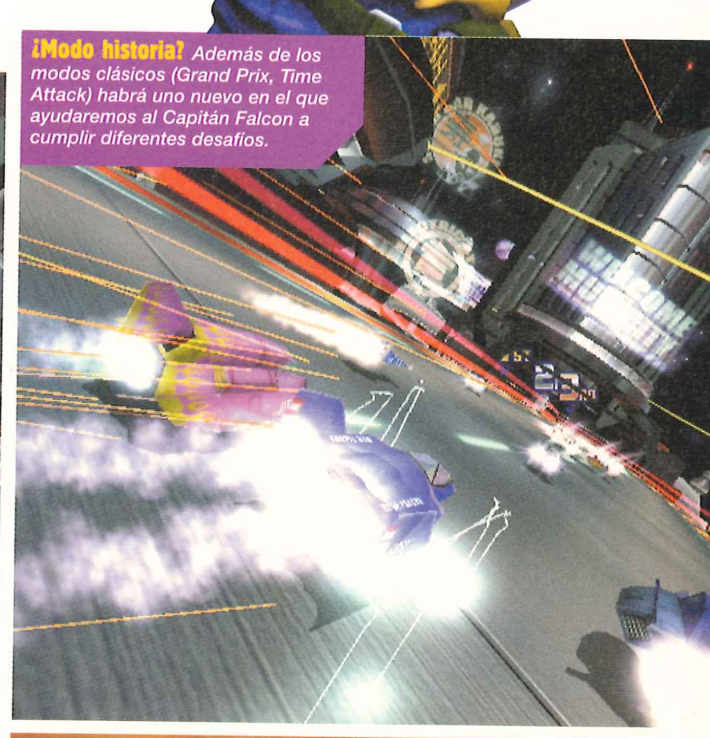
▸▸GAMECUBE
▸▸LANZAMIENTO APROX.: OCTUBRE
▸▸NINTENDO / SEGA
▸▸CARRERAS

Nintendo y Sega se unen para lanzar el **juego más rápido**

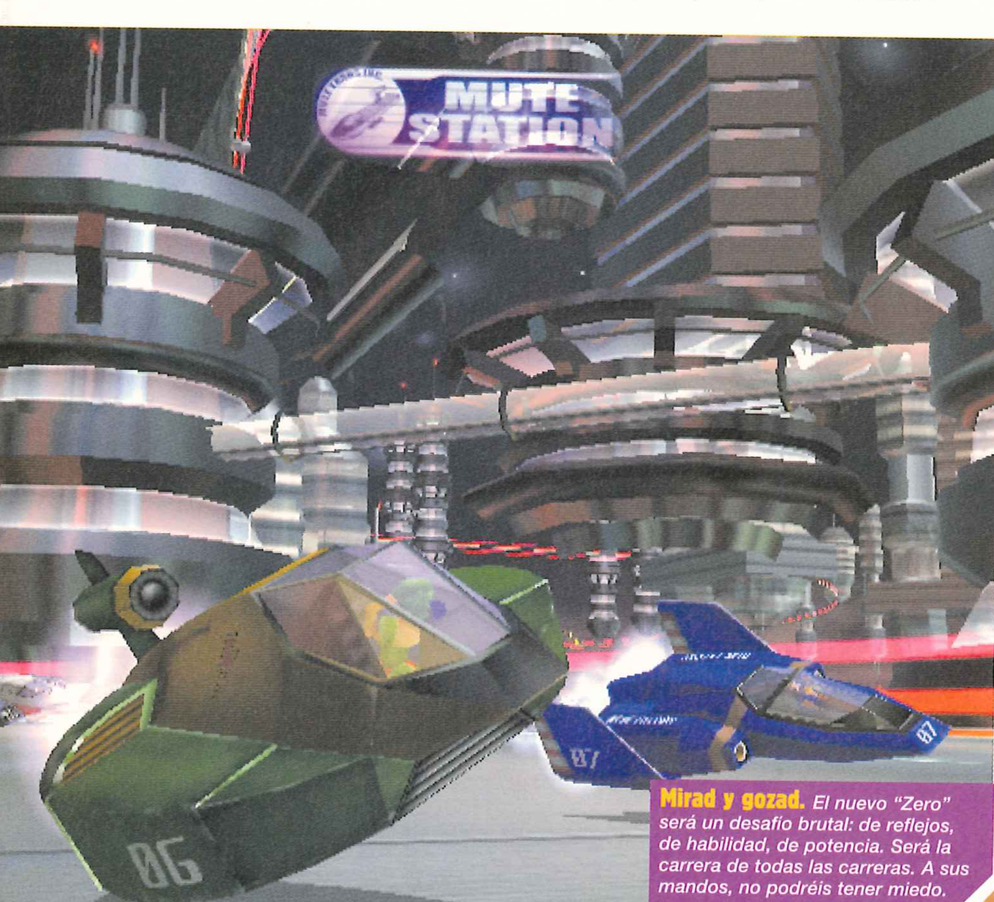
F-ZERO GX

EXCLUSIVO GAMECUBE

Si la conectividad entre la versión "de casa" y la de arcade de "F-Zero" se confirma para Europa, vamos a disfrutar de un juego de velocidad aún más explosivo de lo que habíamos imaginado. Pensad no sólo en las alucinantes carreras que nos esperan, con naves futuristas, por circuitos increíbles, con el turbo a tope; pensad además en construirnos nuestra propia nave, trasladarla a la versión recreativa a través de una tarjeta de memoria y conseguir allí nuevas partes con las que "customizar" otras máquinas. Suena delicioso... Tiene el toque Nintendo, la jugabilidad de "F-Zero" y, por supuesto, el sello de SEGA.



¿Modo historia? *Además de los modos clásicos (Grand Prix, Time Attack) habrá uno nuevo en el que ayudaremos al Capitán Falcon a cumplir diferentes desafíos.*



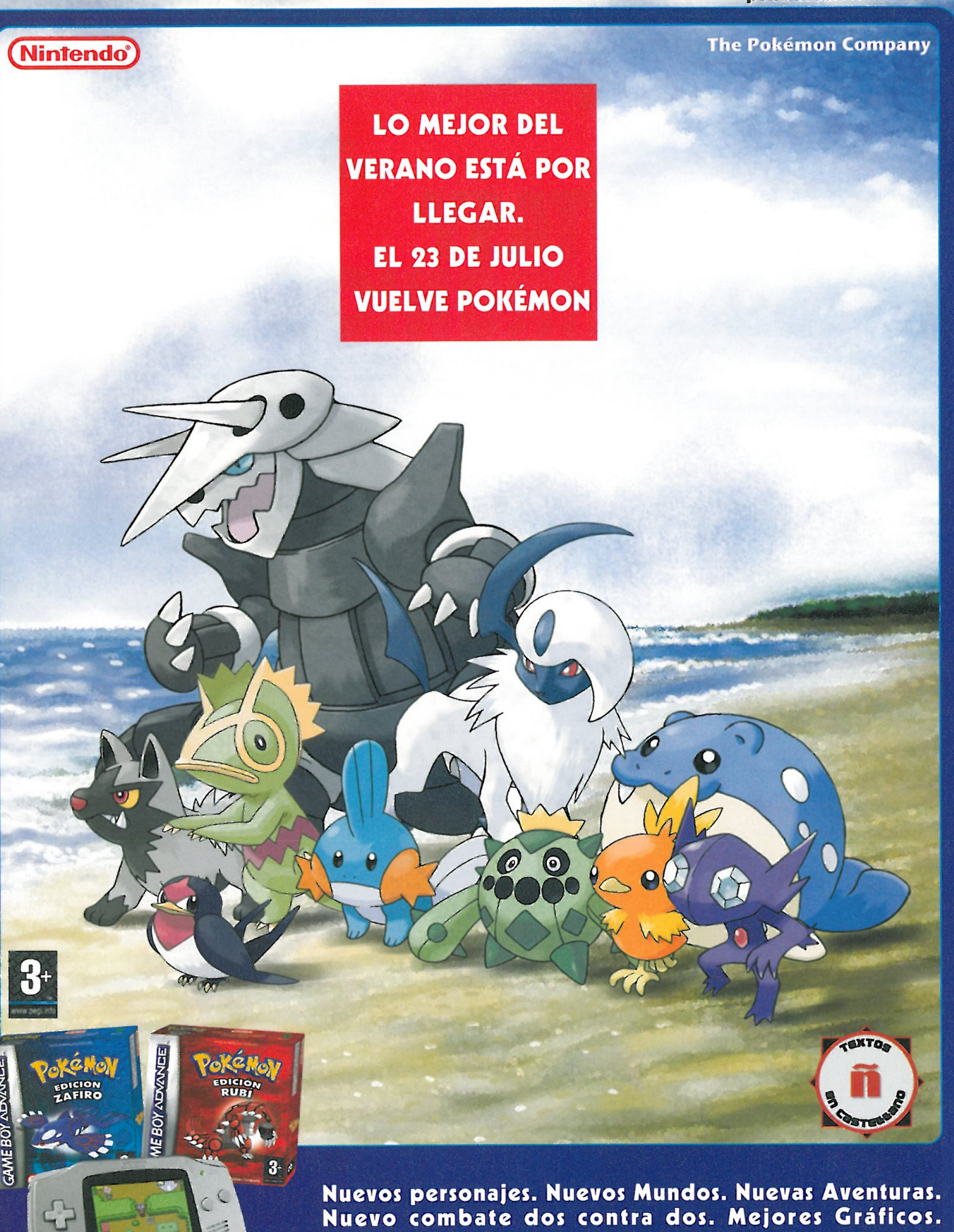
Mirad y gozad. *El nuevo "Zero" será un desafío brutal: de reflejos, de habilidad, de potencia. Será la carrera de todas las carreras. A sus mandos, no podréis tener miedo.*



Los números. *20 circuitos y más de 30 pilotos. Buenas cifras, pero ¿os habéis fijado en el detalle de los circuitos?, ¿y en el modelado de las naves?*



Más números. *Conectando la versión arcade con la "doméstica", podremos disponer de hasta 8.000 combinaciones para crear diferentes naves con las que competir.*


pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company
LO MEJOR DEL VERANO ESTÁ POR LLEGAR.
EL 23 DE JULIO VUELVE POKÉMON
3+
www.pegi.info
POKéMON EDICION ZAFIRO
POKéMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
TEXTOS Ñ EN CASTELLANO
Nuevos personajes. Nuevos Mundos. Nuevas Aventuras.
Nuevo combate dos contra dos. Mejores Gráficos.
Sólo para GAME BOY ADVANCE y GAME BOY ADVANCE SP
© 2003 Pokémon. © 1995-2003 Nintendo ™ Creatures ™ GAME FREAK inc.

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: DICIEMBRE 2003
- GAME DESIGNERS / SQUARE-ENIX
- JUEGO DE ROL

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

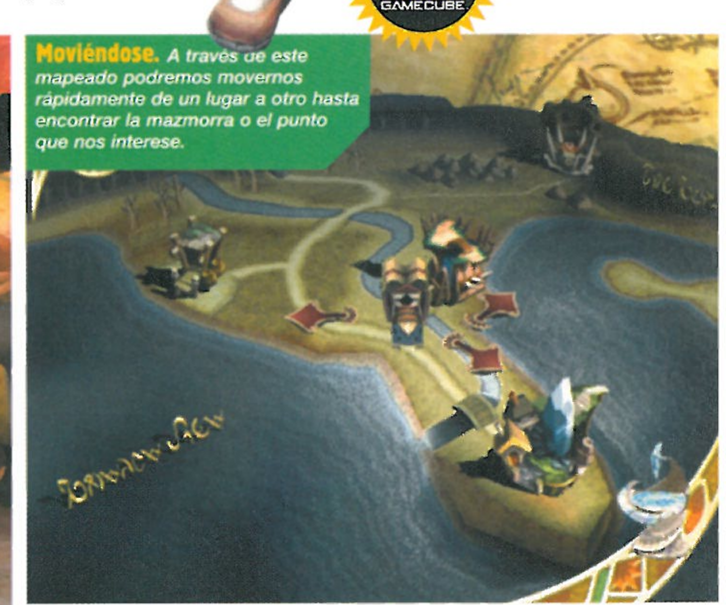


El nuevo Final Fantasy que nos ha presentado Square es sin duda el más importante de la saga, por dos motivos. El primero, porque significa el regreso a Nintendo de la compañía japonesa después de su espantada en la versión proyectada para Nintendo 64. El segundo motivo es que llevará la interconectividad con Game Boy Advance más lejos que ningún otro juego. Lo cierto es que esta nueva aventura de ROL nos permitirá compartir pantalla con tres amigos y con sus correspondientes Game Boy, que conectadas a GameCube nos mostrarán datos únicos de cada personaje, información del mapa, y también podremos utilizarlas como mandos de control de juego.

EXCLUSIVO GAMECUBE



Qué pelea. Los combates serán una mezcla entre sistema de turnos y tiempo real. Por lo que pudimos ver, resultaba fundamental unir nuestras fuerzas para salir airosos.



Moviéndose. A través de este mapeado podremos movernos rápidamente de un lugar a otro hasta encontrar la mazmorra o el punto que nos interese.



Largo camino. Os adentraréis en cuevas y bosques para localizar las "gotas" que mantienen vivo el cristal mágico, amuleto de nuestro pueblo.



¿Lo entiendes? Los diálogos nos descubrirán secretos, amigos y enemigos, pistas. Charlar será clave para avanzar, pero mejor aún con los textos en castellano, ¿a que sí?



Compartir. *Si conectáis vuestra GBA, podréis acceder a datos secretos sobre vuestro personaje. Compartidlos para solucionar todos los puzzles.*

"Final" hasta el final. *El grupo de "buscadores" está formado por cuatro personajes, cada uno de una raza, que se irán fortaleciendo a medida que avancen en el juego.*

LA APUESTA POR LA CONECTIVIDAD CON GB ADVANCE, Y POR EL MODO MULTIJUGADOR, CLAVES DE ESTE "FINAL FANTASY"

Épico, como siempre. *Un guión tan bien estudiado como es costumbre en la casa, nos llevará por una aventura larga y embriagadora.*

"Final" hasta el final. *Esta entrega será fiel al espíritu "Final", con lo que está asegurado alucinar con sus espectaculares efectos y su cuidadísimo aspecto gráfico.*



- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: 2004
- NINTENDO / NAMCO
- SHOOT'EM UP

Namco le da una vuelta **arcade** al clásico de RARE

EXCLUSIVO GAMECUBE

STARFOX 2

Namco ha tomado el testigo de Rare, y se ha hecho cargo de una de las licencias más apetitosas de Nintendo. Su "Starfox" promete novedades, aunque seguro que os suenan. Su planteamiento volverá a poner en juego naves combatiendo sobre ciudades (¿veis como os suena de Nintendo 64?), y también nos dará el control del equipo Star Fox en guerrilla a pie o a los mandos de un tanque. Otra de las claves será su modo multijugador a dobles, con modo cooperación, y a cuatro, con flipantes desafíos. Recibiremos también la llegada de nuevas caras, que nos acompañarán a lo largo de la aventura.



Cambios. *De la aventura de Dinosaur Planet al combate en plan shooter de Starfox 2. Namco le ha dado un giro mucho más arcade al juego de Rare. ¡Os va a enganchar!*



Multi. *A dos jugadores habrá dos modos cooperativos: compartiendo vehículo, o cada uno con una nave. También podremos afrontar la misión junto a tres amigos más.*



Gente nueva. *El equipo habitual: Fox, Slippy, Peppy y Falco, estará acompañado por nuevas caras que nos ayudarán tanto en tierra como en el aire.*



Buen cóctel. *El combate aéreo será en plan shooter total, pero en tierra se añadirá un componente de aventura. La mezcla seguro que emociona a los fans de la serie.*

El terrorismo tiene un nuevo enemigo...

RAPTOR

STEAL OWL

COUNTER TERRORIST
CT
SPECIAL FORCES
BACK TO HELL

La esperada secuela del juego de acción en 2D que marcó una época en GBA









- Juega en 5 mundos, a lo largo de 20 niveles diferentes, con 4 personajes distintos.
- Una trama cautivadora, en la que los peores chicos malos entablan combate en una lucha mundial.
- Modos exclusivos de juego: junto con el francotirador y la acción *shoot'em up*, serás capaz de conducir diversos vehículos y rescatar rehenes utilizando tu helicóptero.
- Todas las modernas armas: escopetas, granadas inteligentes, lanzacohetes, cuchillos, rifles de asalto...
- Docenas de enemigos: ¿te atreverás a plantar cara a los asesinos y a los paracaidistas muy bien entrenados?
- Modalidad desafío: mediante Cable Link, ¡juega contrarreloj con amigos!

www.ctspecialforces.com GAME BOY ADVANCE LSP





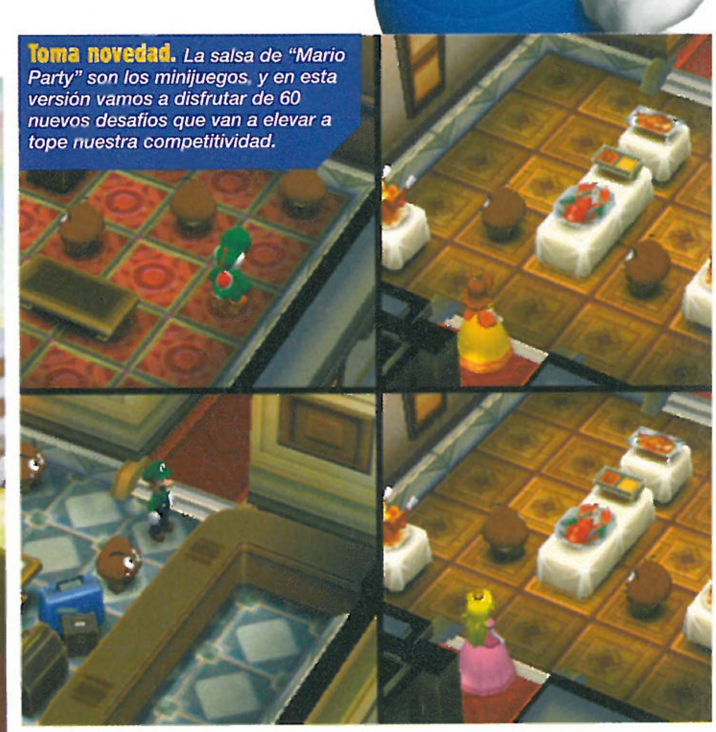
La gran "fiesta" de Mario pronto empezará en tu Cube

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: NAVIDADES
- NINTENDO
- TABLERO

MARIO PARTY 5

EXCLUSIVO GAMECUBE

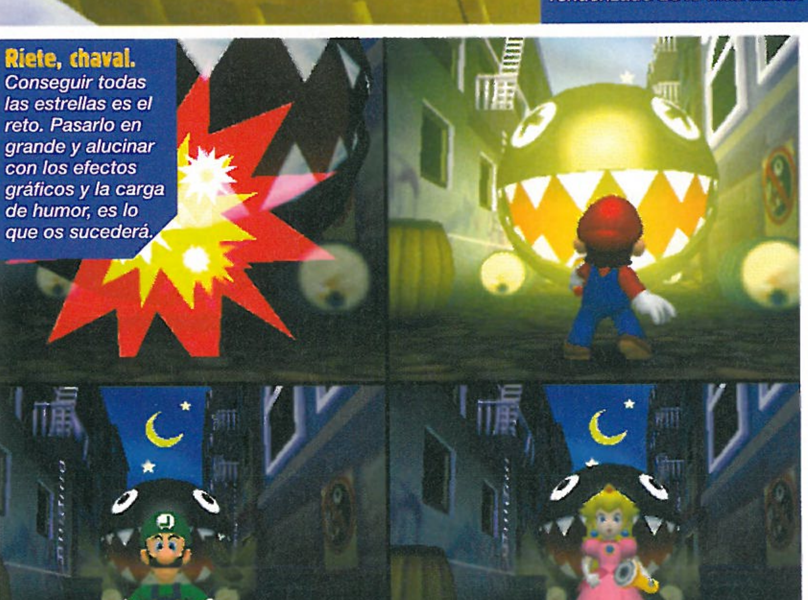
¡¿Eh, colegas, hace un "Party" en vuestra GameCube?! Pues preparad las sillas, los mandos, la pizza y los refrescos en general porque, llueva o no, se va a organizar una buena en vuestras casas. El genial "Mario Party" de Nintendo se acerca a GameCube con innumerables novedades. Así a bote pronto, nos "soplan" todas éstas: más de 60 nuevos minijuegos, nuevos personajes jugables (¡¡muchas sorpresas!!), un modo historia enorme (y enormemente mejorado) y algunos detallitos jugables en plan nuevos duelos todos-contra-Bowser, nuevas reglas, mapas 3D para visualizar el tablero... ¡¡Menuda superfiesta!!



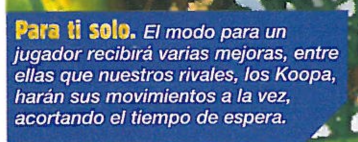
Toma novedad. *La salsa de "Mario Party" son los minijuegos, y en esta versión vamos a disfrutar de 60 nuevos desafíos que van a elevar a tope nuestra competitividad.*



¡¡Party!! *A la fiesta acudirán los personajes habituales, y también encontraremos caras nuevas que nos mostrarán un rostro 3D renderizado de lo más mono.*



Ríete, chaval. *Conseguir todas las estrellas es el reto. Pasarlo en grande y alucinar con los efectos gráficos y la carga de humor, es lo que os sucederá.*



Para ti solo. *El modo para un jugador recibirá varias mejoras, entre ellas que nuestros rivales, los Koopa, harán sus movimientos a la vez, acortando el tiempo de espera.*

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: OTOÑO 2003 (JAPÓN)
- NINTENDO
- JUEGO DE COMBATES ENTRE POKéMON

¿Te apetece **combatir** con **200** Pokémon en tu Cube?

POKéMON COLOSSEUM

¿Recordáis «Pokémon Stadium», el juego de Pokémon que arrasó en Nintendo 64? Pues ese mismo concepto es lo que os espera en «Pokémon Colosseum», sólo que en vuestras GameCube y totalmente compatible con las ediciones «Rubí» y «Zafiro» de GBA. Como en la versión de N64, "Colosseum" nos brindará la posibilidad de pasar los Pokémon que hayamos entrenado en «Rubí» y «Zafiro» para vivir apoteósicos combates, en los que podrán participar hasta cuatro jugadores. Y cuando os canséis de pelear (difícil, porque la ambientación y el desarrollo serán increíbles), podréis relajaros participando en alguno de los divertidos minijuegos que ofrecerá.

EXCLUSIVO GAMECUBE



¡Poké-combates! *Al igual que sucediera en «Pokémon Stadium», este título estará enfocado a los combates entre Pokémon. La estrategia será clave para triunfar.*



Ataques Especiales. *Cada Pokémon tendrá un buen surtido de habilidades y ataques diferentes que tendremos que utilizar con sabiduría para derrotar a los oponentes.*



Es sólo el principio... *de los innumerables juegos Pokémon que se están preparando para GC. Estad al loro, esto no ha hecho sino empezar.*



Demostración de poder. *La puesta en escena de los combates será bestial, con todo tipo de efectos gráficos, juegos de luces y sonido, todo a la altura de GameCube.*



En gloriosas 3D. *Cómo cambia la cosa de ver los Pokémon en la pantalla de GBA a tenerlos aquí delante, ¿eh? Este Groudon casi no entra en la pantalla, el muy bestia.*



Dulce Navidad. *En otoño lo podrán tener los japoneses; parece que por aquí podremos jugarlo hacia finales de año. Y con suerte, un poco antes.*

EL JUEGO SE CENTRARÁ EN LOS COMBATES ENTRE POKéMON, AUNQUE TAMBIÉN HABRÁ HUECO PARA LOS MINIJUEGOS

En el coliseo. *Los escenarios nos trasladarán a una especie de coliseos romanos cibernéticos, con un ambiente ensordecedor que anima a luchar.*



Fiebre multijugador. *"Colosseum" nos dará la oportunidad de poder jugar con o contra tres amiguetes al mismo tiempo. Así la diversión se multiplicará por cuatro.*



»GAMECUBE
»LANZAMIENTO APROX.: OTOÑO 2003
»ELECTRONIC ARTS
»DEPORTIVO

Por fin serás el héroe del juego de las **brujas** y los **magos**

HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD

Cualquier fan de Harry Potter ha soñado con ser una estrella del Quidditch, ¿a que sí? Capturar la snitch dorada y sumar 150 puntos al marcador. Mejor si juegas en Gryffindor, y mejor aún si es contra Slytherin. Pues dejad de soñar porque EA os va a dar la oportunidad de controlar a los cazadores, a los golpeadores, a los guardianes y a los buscadores de vuestro equipo en una competición mágica en la que incluso vamos a luchar por hacernos con la copa del Mundo. ¡Qué suerte!



A por la copa. *Potter y Malfoy son los buscadores de Gryffindor y Slytherin, las estrellas del equipo. Su labor es localizar la snitch, una bola muy pequeña que vale 150 puntos.*



Es una fiebre. *El Quidditch es el deporte de moda entre magos y brujas. En todos los libros de Harry Potter hay siempre un partido memorable, de incierto resultado...*



Cómo es. *El Quidditch es un deporte raro: hay cuatro pelotas en un campo en mitad del cielo, y siete jugadores... montados en sus escobas.*



Como lo imaginamos. *El aspecto de estadios y jugadores nos va a trasladar a un partido "real" de Quidditch. Por lo que se ve, promete ser absolutamente emocionante.*

CENTRO MAIL

EXCLUSIVA Centro MAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)



COMPRA GAME CUBE PLATINUM + THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER + BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + GUÍA DVD + GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199

AHÓRRATE 59,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO

AHÓRRATE 59,95

199



CONSOLA GAME CUBE + GAME BOY PLAYER

AHÓRRATE 59,95

199



GAME BOY PLAYER

Te permite disfrutar de todos los juegos de Game Boy en tu televisor utilizando la consola Game Cube.





ENTER THE MATRIX 59,95



INTERNATIONAL S. SOCCER 3 64,95



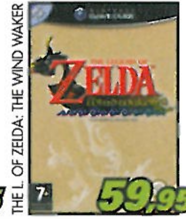
SKIES OF ARCADIA + GODZILLA 54,95



SPLINTER CELL 59,95



THE HULK 59,95



THE L. OF ZELDA: THE WIND WAKER 59,95



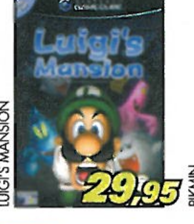
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX — NUEVO PRECIO 19,95



DIE HARD: VENDETTA — NUEVO PRECIO 19,95



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY — NUEVO PRECIO 19,95



LUIGI'S MANSION 29,95



PIKMIN 29,95



SUPER SMASH BROS MELEE 29,95

GAME BOY ADVANCE SP



También disponible en:

129,95

Promoción válida hasta fin de existencias (350 Uds.)

EXCLUSIVA Centro MAIL



39,95

COMPRA THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LÁMINA DE ARTE NUMERADA DE REGALO

GAME BOY ADVANCE 99,90



DONKEY KONG COUNTRY 39,95

THE HULK 49,95

SPLINTER CELL 49,95

FINAL FIGHT ONE 14,95

EL S. DE LOS ANILLOS LA C. DEL ANILLO — NUEVO PRECIO 24,95

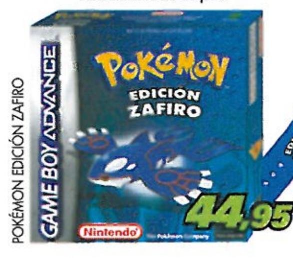
SUPER STREET FIGHTER II 14,95



POKÉMON EDICIÓN RUBÍ 44,95

Lanzamiento 25 de julio

EXCLUSIVA Centro MAIL



POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO 44,95

RESERVA TU NUEVO POKÉMON Y LLÉVATE UN RELOJ EXCLUSIVO DE REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (6.000 Uds.)

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

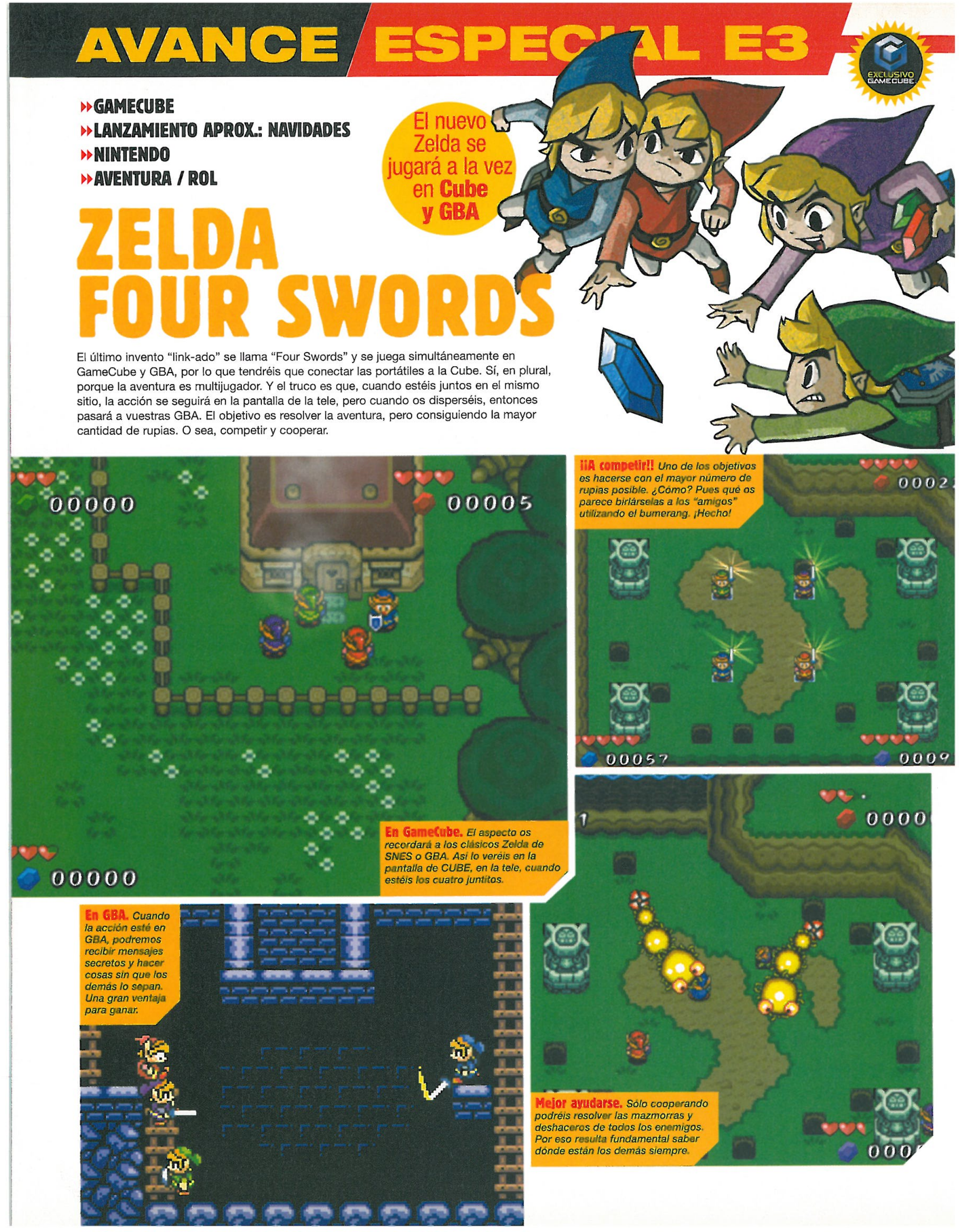
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Area Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 597
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de junio al 15 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos



- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROX.: NAVIDADES
- NINTENDO
- AVENTURA / ROL

El nuevo Zelda se jugará a la vez en **Cube y GBA**

ZELDA FOUR SWORDS

El último invento "link-ado" se llama "Four Swords" y se juega simultáneamente en GameCube y GBA, por lo que tendréis que conectar las portátiles a la Cube. Sí, en plural, porque la aventura es multijugador. Y el truco es que, cuando estéis juntos en el mismo sitio, la acción se seguirá en la pantalla de la tele, pero cuando os disperséis, entonces pasará a vuestras GBA. El objetivo es resolver la aventura, pero consiguiendo la mayor cantidad de rupias. O sea, competir y cooperar.

En GameCube. *El aspecto os recordará a los clásicos Zelda de SNES o GBA. Así lo veréis en la pantalla de CUBE, en la tele, cuando estéis los cuatro juntitos.*

¡¡A competir!! *Uno de los objetivos es hacerse con el mayor número de rupias posible. ¿Cómo? Pues qué os parece birlárselas a los "amigos" utilizando el bumerang. ¡Hecho!*

En GBA. *Cuando la acción esté en GBA, podremos recibir mensajes secretos y hacer cosas sin que los demás lo sepan. Una gran ventaja para ganar.*

Mejor ayudarse. *Sólo cooperando podréis resolver las mazmorras y desháceros de todos los enemigos. Por eso resulta fundamental saber dónde están los demás siempre.*

¡¡Preparaos para una nueva invasión!!

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Ponedlos en vuestra lista de imprescindibles. Pronto no se hablará de otra cosa en este país.



DATOS DEL JUEGO

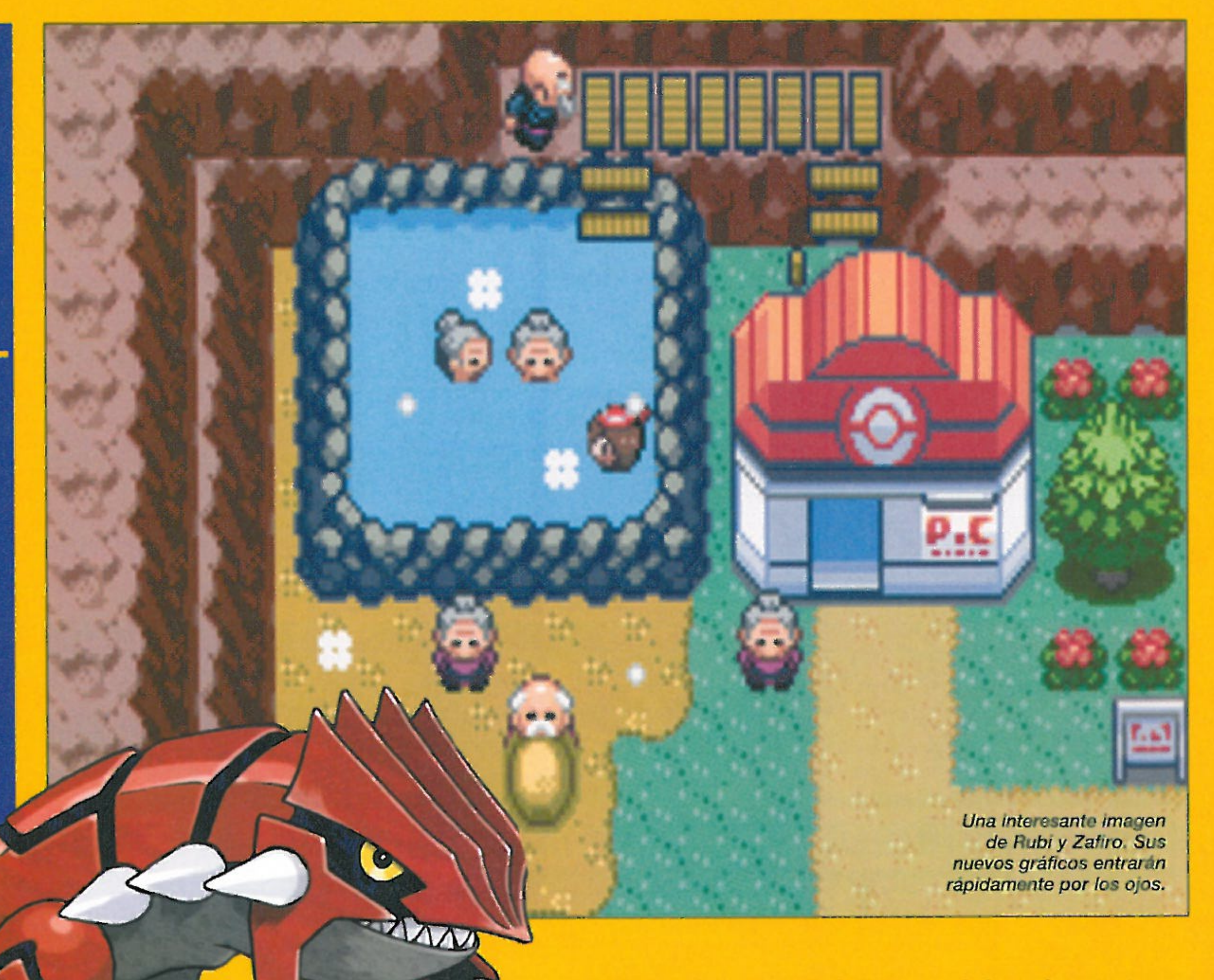
- GAME BOY ADVANCE
- ROL / ACCIÓN
- 23 DE JULIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Rubí y Zafiro es sólo el principio del nuevo universo** Pokémon que llegará a nuestras consolas. Nintendo ya ha anunciado nuevos títulos para GameCube, y nosotros sabemos que habrá más sorpresas para GBA.
- **Habrá dos Pokémon "ocultos" en estas ediciones.** Los Mew y Celebi de Rubí y Zafiro se llaman Jirachi y Deoxys. ¡Y no podemos desvelar nada más!
- **Las posibilidades de intercambio serán casi ilimitadas.** Hasta tal punto que podría ocurrir que un entrenador apareciera en otros muchos cartuchos.

¡HAZTE CON ÉL!

- Las nuevas ediciones han elevado la temperatura del país. **El juego lo tiene todo para vender como churros.**



Una interesante imagen de Rubí y Zafiro. Sus nuevos gráficos entrarán rápidamente por los ojos.

GROUDON. Es el Pokémon número 199, tipo Tierra y líder del Equipo Magma. Su look poderoso le convertirá en uno de los Pokémon más deseados.

Nada más empezar, lo primero que os entrará por los ojos es la **mejora espectacular** que ha habido tanto en gráficos como en sonido. Pero quizá para muchos esto era de esperar, ya que los nuevos Pokémon han sido diseñados pensando en la Advance. Vale, eso es cierto, pero si os fijáis un poco mejor en las pantallas, seguro que estaréis de acuerdo con nosotros en que el avance técnico va a convertir este título en **uno de los más potentes de Game Boy.** Si le añadimos que estamos ante un juego con genuino sabor Pokémon (y Rol) que supone una **renovación para toda la saga,** no va a quedar más remedio que caer rendidos a sus pies.

Bienvenido a Hoenn

"Pokémon Rubí y Zafiro" comenzará de manera casi idéntica a los juegos de la saga. Primero aparecerá ante nuestros ojos un **nuevo Profesor Pokémon, el Profesor Abedul,** que al igual que hacía Oak en Cristal, te preguntará si quieres ser entrenador o


Hoenn será un sitio muy turístico. Junto a grandes ciudades, amplios desiertos y zonas montañosas, tendrá sus zonas de playa. Vaya, ojalá estuviéramos ya allí.



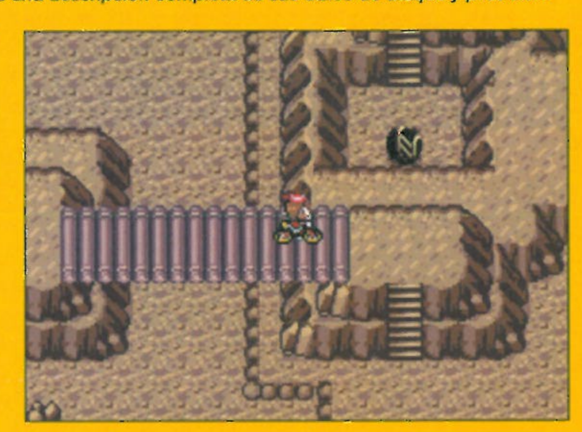
A Skarmory, un viejo conocido, se le verá mucho mejor ahora. Además, en estas ediciones tendremos una descripción completa de sus datos de ataque y precisión.



NUEVO CENTRO POKéMON

La novedad de los centros Pokémon estará en el segundo piso. Allí verás el Coliseo, para batallar 4 amigos; el Centro de Cambio; y el Centro de Récords, donde podréis mezclar récords entre vosotros. Cuando lo hagáis, aparecerán en tu consola las Bases Secretas de tus colegas, y sus hazañas serán transmitidas por la TV a todas las ciudades y pueblos.


La pista de bicis de Hoenn más bien parecerá un circuito de carreras. Aprovecharemos para coger velocidaaaaaaaad.


Fijaos cómo mola esta mazmorra. Y si, habéis visto bien, vamos en bici. ¡Como nos caigamos, va a ser de antología!



Habrá 135 Pokémon completamente nuevos de una lista de 200 en total. Pikachu estará entre los 65 que vuelven.


La guarida secreta de los malos parece muy bien equipada. Algo estarán tramando esto tíos, casi seguro...

entrenadora. La historia comenzará dentro del camión de mudanzas que traslada a nuestro héroe/heroína **desde Johto a su nuevo hogar en Hoenn.** Pronto veremos al Profesor Abedul metido en un lío por culpa de un Pokémon salvaje que le está atacando. Aunque no tengas ni idea de lo que es un Pokémon, cosa que solo puede ocurrir si acabas de bajar de un OVNI, te sentirás impulsado a coger prestado uno de los que tiene Abedul para darle una lección al Pokémon que lo tiene atemorizado.

Así, te convertirás en un entrenador Pokémon. El objetivo ya lo conoces, salvar al mundo de los malos (el Equipo Aqua en Zafiro, y Magma en Rubí), ser el mejor entrenador y hacerse con todos. Horas y horas de diversión garantizada.

¡Hazte con todos!

Vamos a dar una alegría más a los fans de Pokémon. ¡¡Habrá nada menos que 135 nuevos Pokémon!! No preguntes por Celebi o por Mew, o por muchos de los Pokémon que

CONCURSOS CON SORPRESA

LOS CONCURSOS SON EL NUEVO MINIJUEGO DE RUBÍ Y ZAFIRO. En estas ediciones, los Pokémon se medirán con nuevos parámetros. Ahora podrán ser bellos, molones, inteligentes, duros o monos. Y éstas serán precisamente las habilidades que obtengan premios en los concursos. Lo más interesante es que existirá una opción para que concursen cuatro jugadores unidos por un cable link.





Este líder de gimnasio se llama Norman y además de ser uno de los mejores con los que te vas a enfrentar, es el papá del protagonista.



Encontraréis muchas sorpresas a lo largo del juego. Conoceréis gente interesante, personajes extraños... e incluso un pueblo con casas en los árboles. Mola, ¿eh?



En las ciudades del universo de Hoenn podremos comprar objetos en las tiendas de siempre, y también en muchos mercadillos a la antigua usanza.



La ambientación estará muy conseguida a lo largo de todos los niveles: veréis dinosaurios pastando, abundante vegetación, cambios climáticos...



TRANSPORTES RÁPIDOS

PARA VIAJAR DE PUNTO A PUNTO DE HOENN, tendrás estupendas zapatillas que le permitirán correr como el viento. Y si te cansas, pues nada como ¡¡2 nuevas bicicletas!! Una de carreras y otra mountain bike con la que podrás hacer caballitos. Para viajes largos habrá un barco en el que podrás viajar a ciertas zonas de Hoenn. ¿Y si te dijéramos que también hay un Teleférico? Pues sí, uno que os llevará a lo alto de un volcán. ¡¡Sólo falta la nave espacial!

"Pokémon Rubí y Zafiro" vienen cargados de sorprendentes novedades. No sólo se estrenan 135 Pokémon, también conoceremos a nuevos entrenadores, manejaremos nuevos objetos...

aparecían en Oro, Plata y Cristal porque pertenecen al pasado. Quizá a algunos al principio les decepcione, pero tranquilos porque el cambio no ha sido tan drástico: no han desaparecido todos. Una buena representación de Pokémon de las ediciones anteriores continuará presente... Vean, sigan leyendo.

De modo que la "pequeña" decepción se pasará muy pronto. Primero porque en cuanto empecéis a caminar por Hoenn no hará más que aparecer Pokémon salvajes nunca vistos, y eso hace una ilusión que no veas. Y segundo porque para **completar la Pokédex habrá que conseguir un total de 202 Pokémon, entre los que por supuesto habrá amigos de las ediciones anteriores.** El caso es que entrenando duro, usando la GUARDERÍA como corresponde e intercambiando con los amiguetes, tarde o temprano os haréis con los 200 primeros. Y anotad que también habrá Pokémon misteriosos... que darán mucho que hablar.

Como en las anteriores ediciones, habrá **diferentes Pokémon en Rubí y Zafiro, exclusivos de cada uno de los juegos.** El legendario Kyogre y cinco Pokémon más aparecerán solo en Zafiro; Groudon y seis más solo lo harán en Rubí. Salvo los dos protagonistas, el resto de Pokémon legendarios los podrás encontrar en ambos cartuchos, aunque en el caso



Los combates dos contra dos serán toda una novedad que hará las delicias de los estrategas. ¡¡Podréis combatir cuatro jugadores simultáneamente!!



El PODER SECRETO nos permitirá construir una base secreta en los lugares más insospechados. Luego podréis decorarla a vuestro antojo.



POKéNAVIGATOR

La PokéNavigator incorporará un mapa electrónico con zoom, y en lugar de teléfono dispondrá de una opción en la que podremos consultar una ficha completa de cada entrenador con el que nos hayamos enfrentado. Ya no será necesario que nadie nos moleste con llamadas inoportunas. Una Pokéball emitiendo parpadeos junto al nombre de un entrenador nos indicará que quiere volver a luchar.



Echemos un vistazo al nuevo Sistema de Almacenamiento. Ahora tendrá más capacidad y será más fácil de utilizar.



Buscad una caña, elegid un sitio agradable junto al mar y os pondréis morados a pescar Pokémon. Eso no cambia...



Aquí podéis ver al Equipo Aqua dispuesto a dar una lección al Equipo Magma. Ya veis, ¡hasta los malos serán mejores!



Bueno, informaros que el Equipo Magma hará de las suyas en Rubí, mientras que el Equipo Aqua nos esperará en Zafiro

de Latios y Latias variará la forma de capturarlos, porque entre otras cosas no será fácil conocer su ubicación.

Una nueva aventura

Los guionistas también se han esforzado más esta vez. En Rubí y Zafiro viviremos **una aventura más elaborada,** con más personajes y una historia con más "miga". Incluso los malos a veces no serán tan malos porque verás a Aqua o a Magma intentando dominar el mundo, pero también echándote una mano.

Los **múltiples detalles gráficos** que los diseñadores han introducido resultan un apoyo importante para sumergirte aún más. A lo largo del juego te nevará encima, te lloverá sin parar, tendrás que soportar tormentas de arena en el desierto buscando fósiles e incluso bucearás a la búsqueda de un submarino. Sin duda agradeceréis tanta variedad, pero no será lo único. La **interconectividad y las posibilidades de comunicación** de Rubí y Zafiro, revolucionarán el universo de los juegos.

PUES VAYA CON LAS BAYAS

EN HOENN ABUNDAN DISTINTAS VARIEDADES DE BAYAS. Cuando recolectemos todas las de un árbol, éste desaparecerá. Por eso en Hoenn plantan una baya en el lugar de cada árbol recolectado. Además, ¿sabíais que las bayas sirven para hacer una especie de ricos caramelos llamados Pokéblocks? Pues tomad nota porque estudiar las bayas será algo vital para ser el mejor entrenador.





En la escuela tendremos la oportunidad de aprender muchas cosas. Algunas muy simples sobre la filosofía Pokémon, y otras absolutamente sorprendentes.



El Profesor Abedul está en un lío, será mejor echarle una mano o acabará siendo la merienda de ese extraño Pokémon. Vamos Aura, échale un cable, mujer.



Blasco os esperará en la entrada del gimnasio de Ciudad Malvalona. Quiere que le demostréis que está preparado para competir. Pero no será rival para vosotros.



En esta imagen hemos capturado el momento de entrar en la Liga Pokémon. Ganarla será vuestro objetivo, y estamos seguros de que no será fácil.

¡¡NOS DESCUBRIERON TODOS LOS SECRETOS SOBRE LAS NUEVAS

HABLAMOS CON LOS CR

Mr. Junichi Masuda

- GAME FREAK inc.

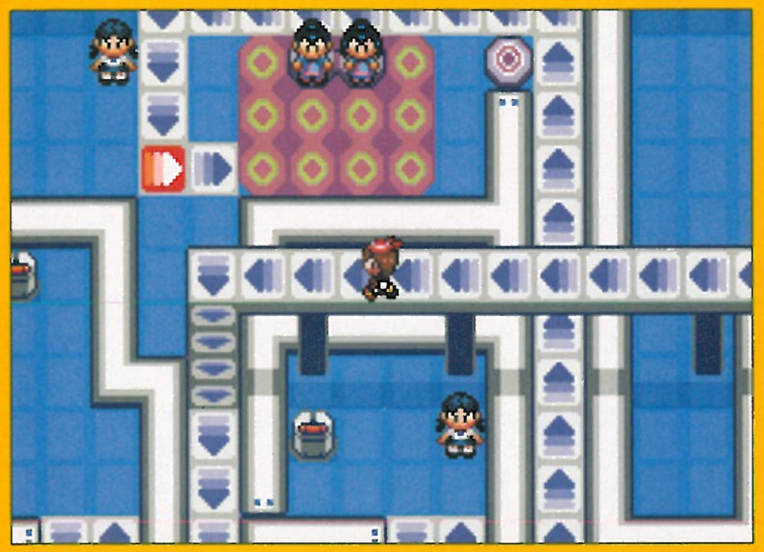
AGGRON

¿De dónde sacan la inspiración para crear a los Pokémon?
Mr. Sugimori: En muchos casos los miembros del equipo se inspiran en sus propias experiencias en la niñez. Experiencias con cartoons y películas. Y también se inspiran en una enciclopedia de insectos, de donde recuperan animales extraños, raros. Cuando elegimos un insecto, le añadimos los elementos que consideramos esenciales para convertirlo en un Pokémon. Si va a ser de acero, le añadimos toques más duros.

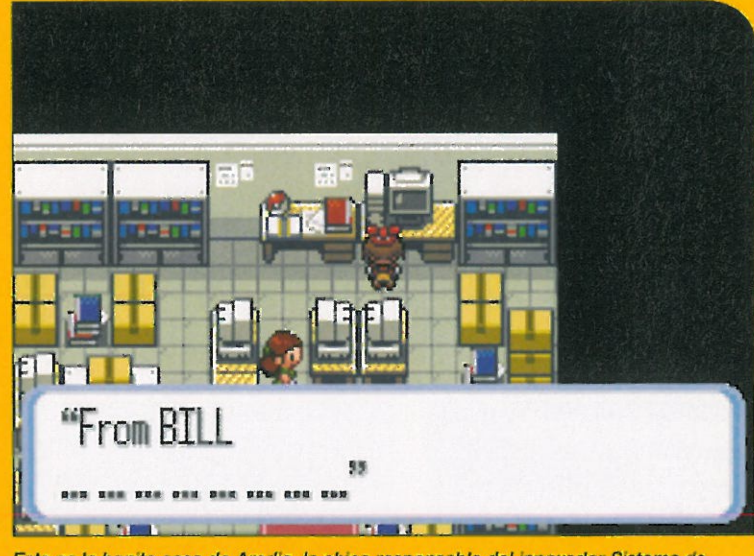
La novedad de estas ediciones.
Mr. Masuda: La principal consiste en implicar a cuatro jugadores de forma simultánea en el juego.

Continúa el fenómeno.
Mr. Sugimori: Lo primero que mucha gente amó de los Pokémon fue que eran divertidos. Y creo que los más jóvenes seguirán jugando con Pokémon porque es divertido. En Japón, antes de que se lanzaran las nuevas ediciones, muchos decían que Pokémon no sería un éxito. Pero no fue así, tuvimos un gran apoyo por parte de los fans y estoy seguro de que seguiremos teniéndolo .

El secreto del éxito.
Mr. Masuda: La comunicación es la filosofía que hay detrás de Pokémon. Si alguien conecta su Game Boy con Pokémon enseguida deseará jugarlo con sus amigos.



Pese a la aparente simpleza gráfica, el juego estará lleno de detalles sorprendentes. Tanto en el original diseño de los personajes, como en algunos escenarios.

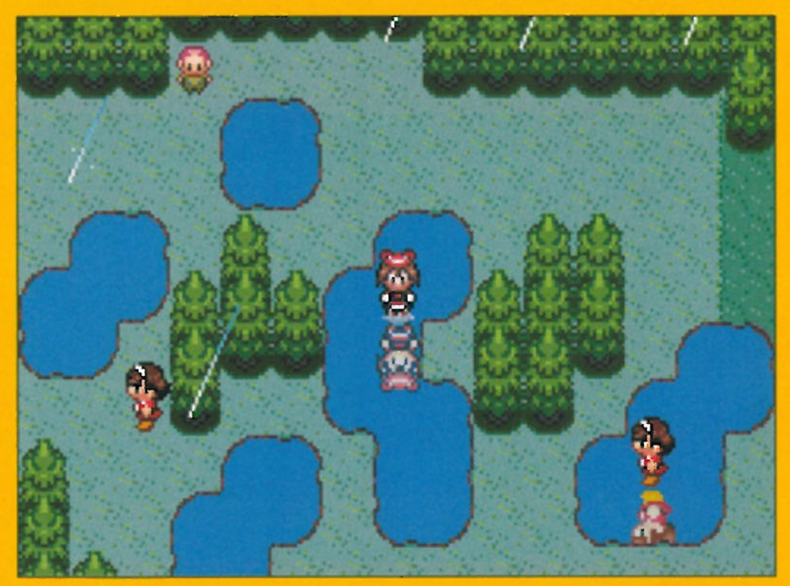


Esta es la bonita casa de Aredia, la chica responsable del innovador Sistema de Almacenamiento de Rubí y Zafiro. Hasta Bill la conoce... y le escribe.



MÁS DATOS

En Rubí y Zafiro no solo notaréis que los Pokémon se ven y oyen mejor, sino que también apreciaréis una información más completa sobre ellos, y eso es de agradecer. Dispondremos de una completa descripción de los ataques de un Pokémon y de los datos de su potencia y precisión. También hemos visto que en Hoenn los Pokémon tendrán evoluciones nuevas, como una evolución... ¡por belleza!



Una pantalla impactante para el final. Hemos repetido muchas veces lo de cómo mola reflejarse en el agua, ¿verdad? Pues aquí tenéis la prueba palpable. Impresiona, ¿eh?



En Rubí y Zafiro han surgido tipos mixtos que antes no existían.



La Pokédex traerá nuevos modos de búsqueda y mayor calidad gráfica.

EDICIONES PARA GAME BOY ADVANCE!!

EADORES DE POKéMON

Porqué este estilo gráfico.
Mr. Sugimori: Tuvimos una razón para utilizar gráficos simples. Si un mapa es muy realista, se hace difícil para los jugadores saber qué pasos dar. Sin embargo, un mapa no realista muestra mejor por dónde se puede ir. También lo hemos hecho en las batallas, simplificar los gráficos para no perder detalle de la acción.

¿Sólo 135 nuevos Pokémon?
Mr. Sugimori: Intentamos buscar un equilibrio. En estas ediciones de GBA queríamos añadir más nuevos Pokémon, pero hay muchos jugadores a los que les pirran todos los Pokémon de los anteriores.

Qué les ha faltado por incluir en el juego.
Mr. Masuda: Por limitaciones de memoria, no conseguimos algo que queríamos: que un Pokémon pudiera emitir tres sonidos. Queríamos crear diferentes sonidos según su estado de ánimo, y no sólo dos como hasta ahora, para saber si es feliz o no.

Sobre la relación entre las películas y los juegos.
Mr. Sugimori: Sí, juego y películas de animación están muy relacionados. Los creadores del juego y los animadores intentan trabajar juntos. Antes de que se lanzara el juego en Japón, el director de la película vino a probarlo, pero al final son los creadores los que dan sus opiniones a los animadores, y no al revés.

TREECKO

Mr. Ken Sugimori
- **GAME FREAK inc.**
- Director, miembro de la junta directiva
- Jefe de diseño gráfico. Sección de Diseño
- Fecha y lugar de nacimiento: 27-1-[illegible], Hakata, Japón
- Miembro Fundador de GAME FREAK inc.
- Tareas que realiza: Diseño de personajes, diseño gráfico
- Pokémon favoritos: Treecko y Groudon

Wario también quiere "salir en la foto"

WARIO WORLD

El "gordinflón" de Nintendo protagonizará una aventura llena de plataformas, acción y simpatía.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PLATAFORMAS/AVENTURA
- JUNIO-JULIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **TREASURE**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

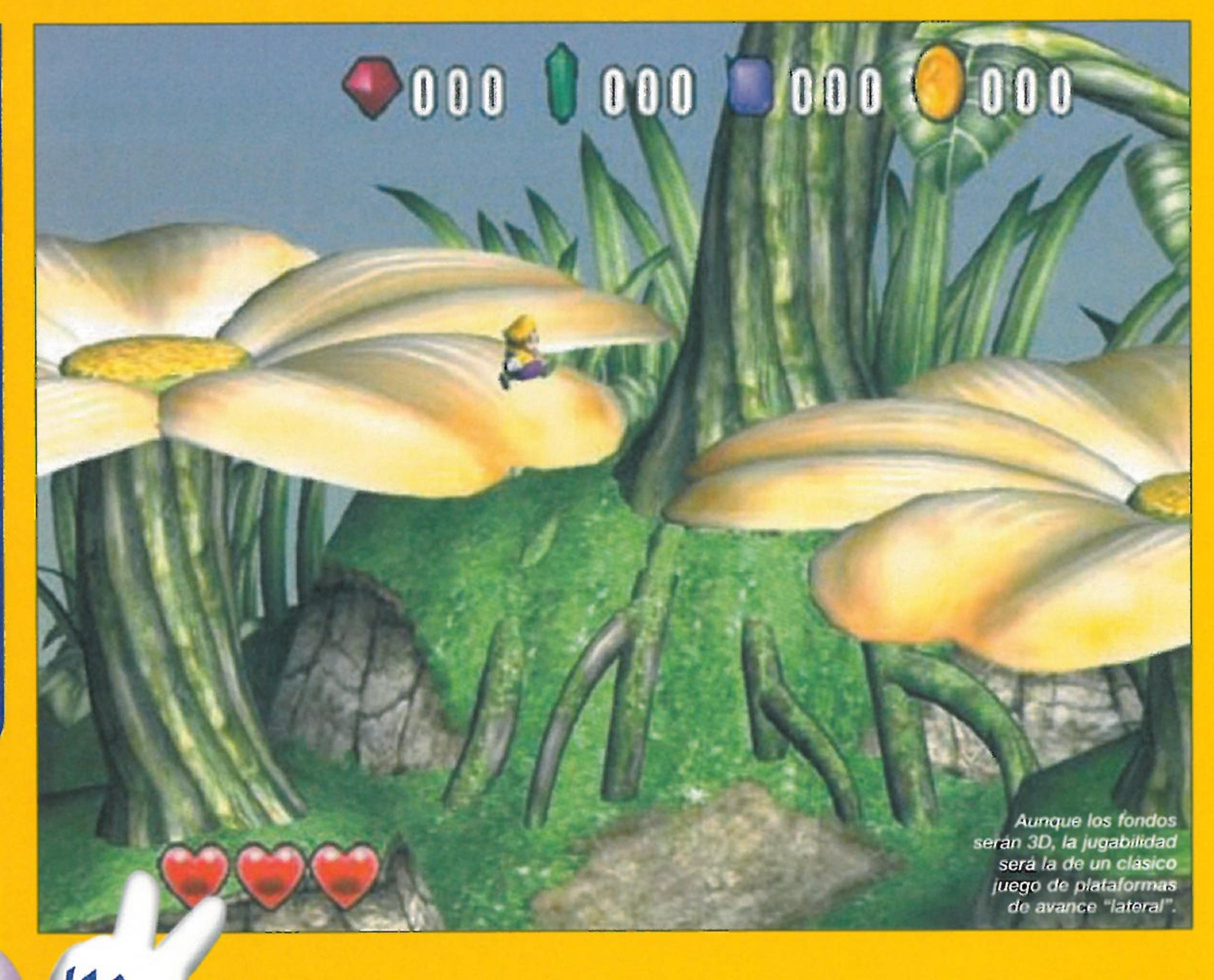
ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego será compatible con el título de Game Boy Advance «Wario Ware». Durante la aventura de GC coleccionaremos unos ítems especiales que nos permitirán descargar un nuevo minijuego desde CUBE a la portátil.

A lo largo de la aventura **Wario irá aprendiendo nuevas habilidades** que deberá usar con inteligencia para superar los niveles.

EL MÁS DESEADO

Por **simpatía y sencillo desarrollo,** este título se convertirá en objeto de deseo de los más pequeños de la casa.



Aunque los fondos serán 3D, la jugabilidad será la de un clásico juego de plataformas de avance "lateral".

El genial Wario está a puntito de debutar en Cube por la puerta grande, pues él solito va a protagonizar una **aventura de acción** en la que tendrá que hacer casi de todo para lograr **recuperar sus tesoros.** Sí, hemos dicho recuperar porque el argumento del juego nos trasladará directamente a su castillo donde, por una extraña razón, todas sus preciadas riquezas se han convertido en monstruos. ¡Y eso no puede consentirlo, con el trabajo que le ha costado ser el más rico del lugar!

De modo que su fortaleza se va a convertir en la vía de acceso a los diferentes niveles del juego, algo parecido a la función del castillo en «Super Mario 64», y ya os avisamos que habrá bastantes, todos ellos bien ambientados en sitios como sótanos, zonas ajardinadas, salas misteriosas... Una vez hayamos entrado en cualquiera de los mundos tendremos que ir deshaciéndonos de los numerosos rivales que saldrán al paso, mientras intentamos solventar las secciones plataformeras que retarán nuestra habilidad. Por suerte Wario volverá a contar con un **montón de alucinantes habilidades especiales** que le permitirán superar todas estas dificultades. Por ejemplo, podrá golpear a los enemigos con sus puños, su trasero ¡o hasta levantarlos en vilo y lanzarlos lejos! Estos "combates" tendrán su punto de simpatía, y en más de una ocasión nos harán reír de lo lindo con las expresiones que se ha "currado" el equipo de diseño.

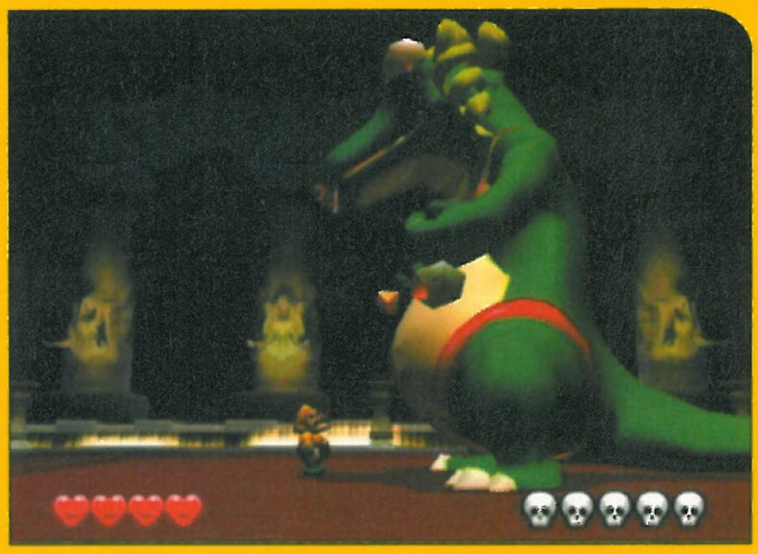
WARIO, EL ANTI-HÉROE POR EXCELENCIA. Las dos grandes aficiones de este bigotudo son fastidiar a Mario y coleccionar toda clase de tesoros. Pese a quien le pese, el "gordito" es un tipo muy, muy rico...

Tremendamente divertido

Además de sus poderes, Wario también podrá utilizar casi cualquier objeto que haya por los escenarios. Con ellos acabará con más facilidad con los enemigos o incluso le permitirán resolver algún sencillo puzzle (por ejemplo, para abrir algunas verjas necesitamos un objeto que haga girar un interruptor). Y es que, precisamente, la **sencillez** será otro de los rasgos más importantes



Al final de cada fase nos estará esperando un jefe de los grandes. Esta especie de Tortuga Ninja será el primero. Y menuda descarga de rayos catódicos nos regala.



Aunque el aspecto (¡y tamaño!) de este reptil pueda asustaros, la verdad es que la dificultad del juego será bastante asequible. Los más pequeños lo agradecerán.



LOS PODERES DE UN ANTI-HÉROE

Para abatir a los enemigos Wario podrá contar con un montón de habilidades especiales, tales como golpear con el trasero a todo bicho viviente o coger a éstos en vilo y estrellarles contra la pared. Además, y pese a su ancha cintura, Wario también contará con una buena agilidad. ¡Igualito que Ronaldo!



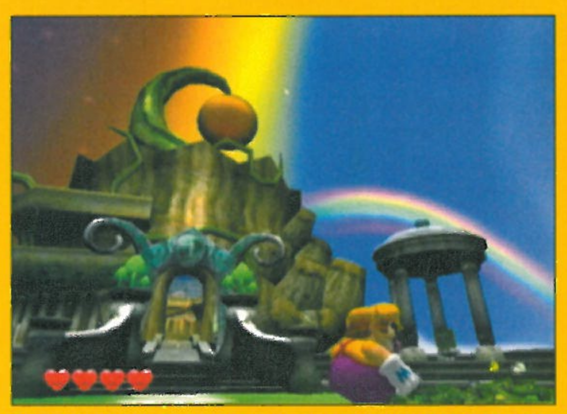
En cada nivel tendremos que recolectar ítems. Por ejemplo, las gemas rojas nos permitirán pelear contra los jefes.



La agilidad del protagonista os dejará flipados: tan pronto dará saltos increíbles como trepará por troncos.



Uno de los puntos fuertes de la aventura será su gran sentido del humor. En especial, los enemigos serán muy "simpáticos".



Desde este bonito mundo iremos accediendo a los niveles del juego. Todos se desarrollarán dentro del castillo de Wario.

del juego. Sencillez en la puesta en pantalla, pues aunque todos los **escenarios y personajes estarán generados en 3D,** su jugabilidad será en dos dimensiones, es decir, que normalmente nos desplazaremos de derecha a izquierda o de arriba abajo de la pantalla, como en los **clásicos juegos de plataformas de scroll lateral.** Y sencillez en el **control de Wario,** que también nos **pondrá las cosas muy asequibles:** bastarán el stick analógico y tres botones para realizar un buen puñado de acciones.

Como estaréis paladeando, esta **mecánica de juego resultará muy divertida,** y aunque la acción será lineal en su mayoría (el camino estará prefijado), la aventura esconderá un buen número de secretos ocultos que habrá que descubrir para obtener más ventajas, objetos útiles y tesoros. Un toque que no sólo añadirá gracia al desarrollo del juego sino que además nos obligará a inspeccionar a fondo los escenarios. Está visto que Wario quiere dejar huella con su nuevo juego. Entra pisando.

COGE ESE OBJETO, WARIOLO

APROVECHAOS DE LOS OBJETOS QUE SE ENCUENTREN EN LOS ESCENARIOS. En ocasiones tendremos que echar mano de alguno de los objetos que se encuentren desperdigados por los decorados para superar algún sencillo puzzle o para acabar con varios adversarios de una vez con comodidad. Esta característica le dará más variedad al desarrollo de la aventura, y nos reiremos mucho.



¡Caña a tope para GameCube!

DEAD TO RIGHTS

Llega una genial aventura en tercera persona que recupera el sabor de las buenas pelis de acción.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- JULIO
- Compañía: **NAMCO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego supone el **estreno de Namco en GameCube,** compañía que se va a volcar a partir de ahora en la consola de Nintendo con cositas de la talla de "Soul Calibur 2", "Ridge Racer Revolution" o "Starfox 2". Casi nada.

EL MÁS POLÉMICO

Pues sí, el jueguecito viene envuelto en la polémica. Qué menos para un título con alto **nivel de violencia, escenas subiditas de tono** y diálogos cargados de palabrotas. En fin, que será para mayores de 18 años, vamos.



El héroe se llama Jack, pero es como Steven Seagal. O sea que hace de todo: disparar con tiempo bala, pillar rehenes, pelear...



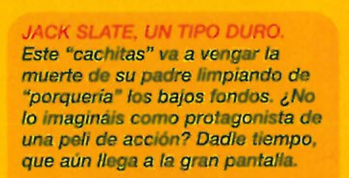
La acción es uno de los puntos fuertes. No pararemos de darle al gatillo en toda la aventura ¡Tomad plomo!



Los combates darán intensidad al desarrollo del juego. Jack podrá rentabilizar el dinero invertido en gimnasios...



Estará repletito de escenas subidas de tono y de tiroteos en los que abundará la sangre. Sí, un juego decididamente "adulto".



JACK SLATE, UN TIPO DURO. *Este "cachitas" va a vengar la muerte de su padre limpiando de "porquería" los bajos fondos. ¿No lo imagináis como protagonista de una peli de acción? Dadle tiempo, que aún llega a la gran pantalla.*



Dead to Rights» es un juego explosivo, un espectacular despliegue de **acción de película.** ¡Menudo principio, eh! Así se ofrece el argumento, con **Jack Slate, un policía** de Grant City, investigando los bajos fondos de la ciudad en busca de los asesinos de su padre. Y así se desarrollará el juego, con el mismo Jack, o sea nosotros, tratando de acabar con todos los criminales que os van a salir al paso en los **15 capítulos** que ofrece esta aventura. En todos estarán garantizados los **tiroteos, asaltos y combates cuerpo a cuerpo** contra muchísimos enemigos. Igual de garantizada que nuestra defensa, porque Jack no estará solo. Tendrá un buen arsenal pero también dominará las artes marciales como un maestro, y además contará con la ayuda de su perro Shadow, a quien podremos ordenar abalanzarse sobre los rivales o incluso olfatear bombas.

¡Qué bestia eres, Jack!

Y para que esta oleada de acción no termine por resultar "cargante", a menudo tendremos que superar **minijuegos** de distinta índole. Por ejemplo, esto, sí, cosas como... "puentear" un vehículo. Sin embargo, lo que seguro que marca este juego es su **clara orientación adulta:** durante la partida veremos sangre en los combates, oiremos numerosos "tacos" e incluso disfrutaremos de la presencia de varias chicas ligeritas de ropa. Pequeños abstenerse.



NO TODO SERÁ PEGAR TIROS

Pues no, porque entre disparo y disparo tendremos que participar en divertidos y variados minijuegos, como controlar los pasos de una bailarina de un club nocturno, robar vehículos o echar un pulso con los compañeros de "trena". Y después, a disparar y a mover los puños.

VEN A TOYS"R"US



Sólo en TOYS"R"US

29,99€

PACK JUEGOS GBC
Bugs & Lola + Sylvester & Tweety

BOLSA SAFARI ADVANCE GO

8,99€



34,99€

PACK GBA SPIDERMAN STARTER KIT

EXCLUSIVO CLIENTES TARJETA TOYS"R"US
Reserva uno de estos juegos Pokemon y llévate una estupenda Radio o Cassette portátil

Regalo

Lanzamiento 25 de julio



AHORRA 30 €

GAME BOY ADVANCE

159,99€

PACK GBA
Consola GBA + Spyro 2 + The King Scorpion + Earthworm Jim



SUPER VENTAS

39,99€
precio unidad

49,99€



Regalo

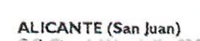
Te regalamos el Game Boy Player al comprar tu consola Game Cube Básica



199,99€ CONSOLA GAME CUBE



JUEGOS GAME CUBE 59,99€
Precio unidad



ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12.
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27

CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso". Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62

LEÓN
C. Comercial C/ Alcalde Miguel Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14

MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.

SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Avda. de la Albufera s/n
Tel.: 96 396 02 40
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n esq. Jacinto Benavente
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ATARI
- Desarrollador: SHINY ENT.
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- Tarj. de memoria: 10 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: 60 NIVELES
- Personajes: 2 CONTROLABLES
- Extras: 2 DISCOS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡¡La acción nos va a invadir!!

ENTER THE MATRIX

1.000.000 de unidades vendidas en su primera semana en USA y Europa dejan claro la potencia de este juego.

El alucinante y futurista universo de "Matrix", una de las películas más flipantes de los últimos tiempos, ha sido trasladado a GameCube de forma impecable. Y eso que en realidad este «Enter the Matrix» **no es una conversión directa de ninguna de las dos películas** que han arrasado en los cines, sino que su argumento se entremezcla de forma realmente ingeniosa entre ambos. Así pues «Enter the Matrix» tiene **su propia historia, personajes y situaciones,** pero ningún aspecto ha quedado fuera del universo Matrix. **Por eso el guión del juego ha corrido de parte de los hermanos Wachowski,** creadores de las pelis originales, lo que se ha traducido en una historia bien hilada y absorbente que acaba por atrapar. Y por eso los dos héroes, **Ghost y Niobe, protagonistas** de esta aventura, también participan en la película en diferentes papeles. Lo que pasa es que en el juego podemos controlar a cualquiera de los dos. Y, ya metidos en harina os contaremos que cada uno tiene que recorrer distintas rutas, que se desarrollan a lo largo de los dos discos que vienen en la caja. Esto significa que, aunque a veces comparten las mismas misiones o decorados, varias de sus fases y objetivos son distintos. Vamos, que hay que completar el juego tanto con uno como con otro para verlo todo,

¡DAME UN RESPIRO!

*La habilidad más llamativa de Niobe y Ghost es el **tiempo bala.** Al emplearlo, la acción transcurre a cámara lenta, lo que permite a nuestros héroes esquivar balas, desarmar a los adversarios con más facilidad o dar saltos de muchos metros de longitud. Es la seña de identidad de Matrix, y aquí está potenciadísima.*

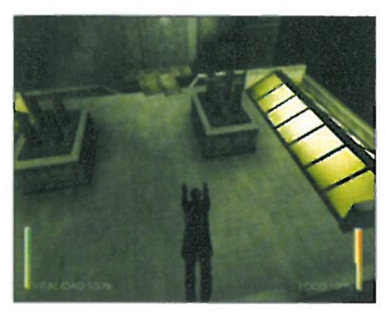




Las peleas y tiroteos son una constante en el juego. La cantidad de enemigos que nos salen al paso no nos concede ni un segundo de respiro. Estad siempre alerta.

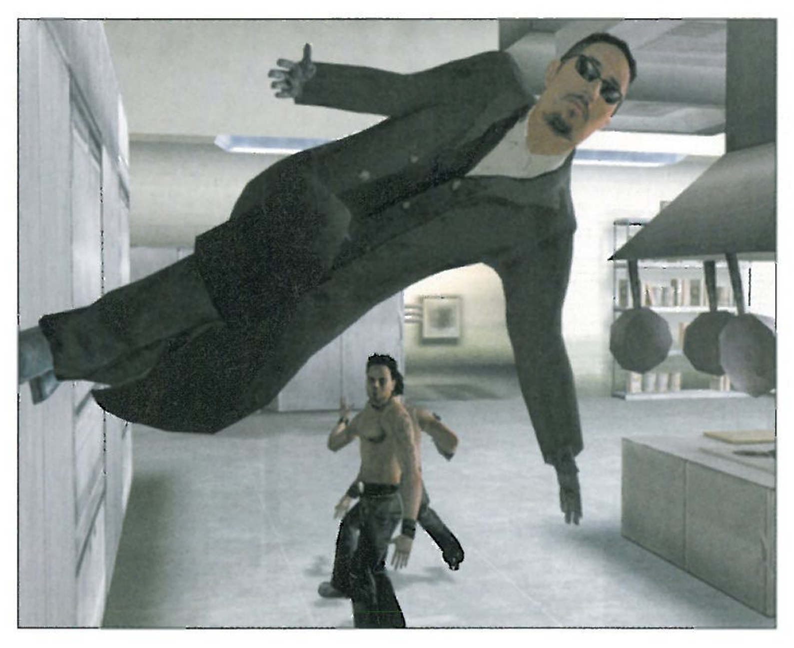


Los niveles de conducción son entretenidos, pero demasiado escasos. Si vamos con Niobe, conducimos el coche; si controlamos a Ghost, hacemos de francotiradores.



En los tejados vivimos una persecución vibrante: ¡nos persigue un agente Smith!

DE CINE **La adaptación de la trilogía "Matrix" a GC ha salido redonda: el juego tiene momentos de tensión, acción y efectos especiales tan fuertes como en la película.**





Durante los numerosos tiroteos ponéis a prueba vuestra flexibilidad y habilidades. El espectáculo total es una de las claves de este juego, como bien muestra Niobe.



En la nave Logos viviremos un par de divertidas fases, aunque algo facilonas.



Las balas no sirven: para acabar con los vampiros hay que utilizar una estaca.

¡QUÉ BUENOS MOMENTOS!

Estáis viendo que este juego alberga cantidades industriales de acción. ¿Queréis ejemplos? ¡Pues ahí van cuatro!



Los personajes pueden saltar hacia atrás mientras disparan.



Actuad rápido: los enemigos atacan siempre en grupo.



¡Ghost corre por una pared! Todo es posible aquí.



Y todo el rato os están acosando con granadas.



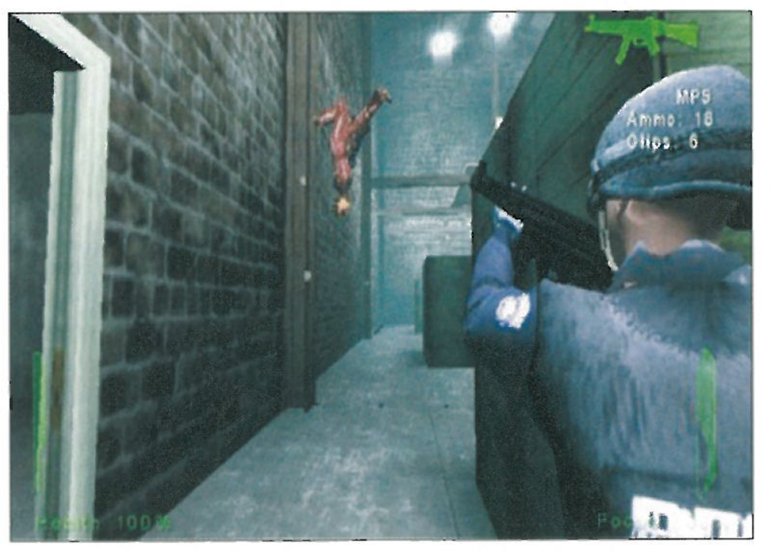
Si la situación lo requiere, los protagonistas pueden emplear las dos manos para enfundar dos pistolas a la vez. Así acabamos antes con los malos.



Cuando las cosas se pongan así de chungas, lo mejor es hacer un barrido de balazos y luego dar media vuelta y ocultarnos en algún lugar seguro del escenario.



Los combates pueden empezar por desarmar al enemigo, y después continuar con una lección de artes marciales. A Ghost se le da bien esta clase de situaciones.



La ambientación del juego es impresionante: personajes, movimientos, decorados, situaciones... Todo lo que habéis visto en las películas está en el juego.

¡COGE LAS PALOMITAS!

Más de una hora de vídeos y secuencias sirven de apoyo a uno de los mejores guiones jamás creados para un juego.





incluido el final. ¡Así que tenéis Matrix para bastante tiempo! Al fin y al cabo hablamos de **60 niveles** (aunque tampoco demasiado largos) y del descubrimiento del secreto que rodea a toda la trama...

Pura acción

En fin, en cada nivel hay que cumplir varios objetivos para avanzar; cosas como acabar con un helicóptero o encontrar una puerta de escape mientras nos persiguen cientos de enemigos... ¡Los muy malditos se reproducen a la velocidad del ADN! Así, los decorados están atestados de tipos armados hasta los dientes dispuestos a acabar con nosotros, todos con una inteligencia artificial avanzadísima. Pero tranquilos, que aún no hemos dicho la última palabra. Tanto Ghost como Niobe cuentan con suficientes recursos para hacerles frente. Su **armamento es impresionante,** más de 20 armas diferentes, incluyendo recortadas, automáticas o granadas. Y dominan las artes marciales como el propio NEO, tumbando a varios rivales a base de combos. La leche, sí, pero lo que más veces utilizáis para salir airosos de situaciones delicadas es el **tiempo bala.** Una habilidad que permite ralentizar la acción durante segundos, para realizar acciones espectaculares: correr por las paredes mientras disparan a los adversarios o esquivar las balas. ¡Se os va a caer la baba cuando lo veáis!

Variado y resultón

Aparte de pegar tiros a destajo, en algunas ocasiones tenemos que superar misiones de desarrollo distinto, como **conducir un vehículo o pilotar el aerodeslizador Logos.** El problema es que estas fases no sólo no abundan, sino que además son cortas y facilitas, por lo que os quedaréis con ganas de más. Eso sí, desde luego añaden variedad al asunto. Sin embargo, la opción más curiosa es el **modo Hacker,** donde podemos obtener extras de todo tipo, simplemente introduciendo ciertos códigos en una interfaz similar al sistema operativo MS-DOS para PC. ¡Y engancha lo suyo!

Para terminar, el apartado técnico de «Enter the Matrix» está bien resuelto, destacando las fantásticas animaciones de los personajes y su perfecto modelado. Por el contrario, los escenarios no están muy detallados, y aunque son amplísimos, se echa en falta un tratamiento más "pulido". Pero lo que no podemos negar es que la cosa tiene tirón, y que por mucho que nos pongamos en plan exigente, el juego nos traslada al Universo Matrix a base de acción de la buena. ¡Hay que vivirlo!



En el modo "hacking" podemos desbloquear distintos extras, como nuevas áreas o un modo para dos jugadores.

Procurad pillar a los adversarios desprevenidos. Es fácil, sigiloso y se ahorra munición. ¡Mirad cómo lo hace Niobe!

¡¡CÓMO SE MUEVEN!!

Niobe y Ghost cuentan con las animaciones más flipantes que hemos visto. Es una auténtica delicia verlos en acción.

Tanto Niobe como Ghost pueden hacer uso de un montón de armas diferentes. Aunque nuestra preferida del arsenal es la escopeta: un disparo, y adiós enemigo.

¡TORTAS PARA TODOS!

Los combates cuerpo a cuerpo son muy abundantes, y en ellos podemos demostrar todas esas clases que nos dio Bruce Lee. Buenos momentos para flipar.



Esta patada voladora es uno de nuestros golpes favoritos.



Podemos realizar combos de varios impactos fácilmente.

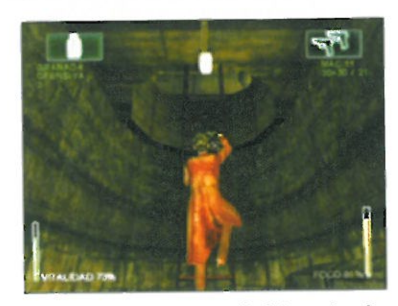




Tranquilos, los dos héroes apuntan de forma automática a los adversarios.



En esta frenética carrera tenemos que esquivar las cajas que caen del avión.



Ghost y Niobe recorren distintas rutas. Lo suyo es completar el juego con ambos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89

- ▲ Animaciones y modelado de personajes brillan con luz propia durante el juego.
- ▼ Algunos escenarios aparecen algo vacíos. Faltan efectos de luces y partículas.

SONIDO 91

- ▲ La banda sonora y los efectos de sonido son alucinantes.
- ▼ No se han doblado las voces al castellano.

JUGABILIDAD 92

- ▲ El desarrollo del juego, cargado de acción, absorbe de verdad y sin pausa.
- ▼ Las fases de conducción y pilotaje se quedan cortas.

DURACIÓN 88

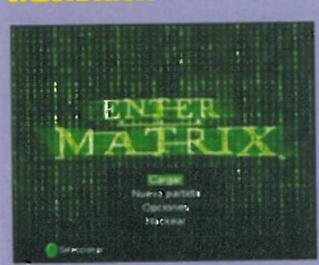
- ▲ Dos personajes controlables, rutas diferentes, 60 niveles...
- ▼ Muchos niveles, sí, pero algunos son cortos y facilitos.

TOTAL



- ▲ La **acción, el argumento** y la lograda ambientación. ¡Ah, y el modo Hacking!
- ▼ Las **fases de conducción,** cortas y escasas. Los **escenarios,** algo vacíos.

VALORACIÓN



ENTRA EN MATRIX

El juego ha respondido bien a la expectación que había generado, y funciona a las mil maravillas con el efecto de "Matrix Reloaded". Sumadle que el desarrollo es muy peliculero, que huele a "Matrix" por todas partes, y que como videojuego resulta apetecible por donde lo miréis. Un bombón, al que sólo podemos achacarle su ajustada duración.

EL RANKING

1. Enter the Matrix
2. Las Dos Torres
3. Star Wars: Bounty Hunter

«Matrix» es el nuevo rey de la acción por posibilidades y tirón. «Las Dos Torres» es más limitado, aunque también atrapa lo suyo. A «Star Wars: Bounty Hunter» le pierde su elevada dificultad.

OK Nintendo Acción



Con barro de serie en la carrocería

V-RALLY 3

¿Cómo dices? ¿Que eres mejor que Carlos Sainz? Está bien, "agarra" el mando de control y demuéstralo.

Los adictos a la gravilla y el barro estamos de enhorabuena con la ansiada aparición de "V-Rally 3". Tened por seguro que la larga espera ha merecido la pena. El juego de Atari deja en la cuneta al resto de "rally racings" que hemos visto en GameCube. ¿Preparado para el acelerón? 3, 2, 1... ¡Ya!

Precaución: lluvia

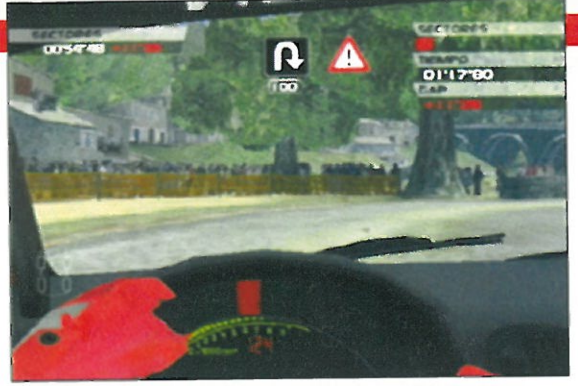
Desde el principio queda claro el especial interés que han puesto los desarrolladores en hacer de nosotros un verdadero "Makkinen". Así está concebido el modo "V-Rally": creas tu piloto, eliges una escudería (al principio sólo se interesarán por ti las menos potentes), superas su prueba de acceso y te preparas para competir a lo largo y ancho de **seis paises,** cada uno dividido en **cinco tramos.** El tiempo (el crono) será tu principal rival, ya que, junto con las condiciones climatológicas realistas y el estado de la carretera, será quien decida tu posición final. Menos mal que, cuando te has acostumbrado a su **original (y acertado) control,** todo se vuelve mas fácil. Entonces, será tu pericia como piloto la que marque las normas: hay que saber negociar cada curva con precisión y mimar el tacto del acelerador para conseguir arañar unas décimas al final de la etapa. Como habéis deducido, **todo es muy realista** (los paisajes, efectos de luz y partículas, los movimientos del vehículo...), pero no os asustéis porque el control deja un pequeño margen para el error: pasarse en una curva no significa salirse de la carretera; aunque ir todo el rato a 180 por hora no es lo mejor, pese a la solidez y comportamiento de los coches...

Por otro lado, el juego incluye un adictivo modo para cuatro jugadores y otro de retos. En definitiva, todo lo que un buen aficionado espera de un juego de rallys. Todos, menos los circuitos oficiales. Y algo menos de niebla en algunas etapas...

COCHES AL DETALLE

*Los 16 coches que incluye el juego pertenecen a **marcas reales y están divididos en dos categorías:** los ágiles 1.6 c.c. y los potentes 2.0 c.c. Todos tienen características distintas, son absolutamente deformables y están recreados con todo lujo de detalles. Pero lo mejor, sin duda, es verlos en movimiento...*





Esta vista en primera persona es perfecta para sentirte un piloto de verdad. Apuesta por el realismo... y la dificultad.



Los daños durante la carrera están bien reflejados tanto en la carrocería como en los indicadores que aparecen a la derecha.



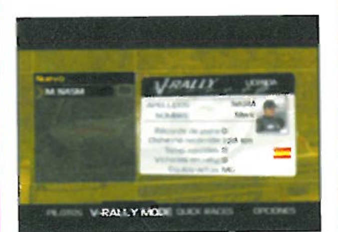
Los circuitos son enormes y están repletos de detalles que nos distraerán de la carretera. ¡Precaución: ciervo (allí a lo lejos)!



Las etapas con nieve exigen un tacto milimétrico con el pad. En estas pistas, cualquier error se paga muy caro.

MAMA, QUIERO SER PILOTO

El V-Rally Mode es la estrella del juego. En él comenzáis vuestra carrera como pilotos desde cero. Y tendréis que sudar tinta hasta codearos con los más grandes.



Cread un piloto con el sencillo editor que incluye el juego.



Elegid escudería y superad la prueba de acceso que proponen.



Centraos en la carrera... y fijaos la de ofertas que os llegarán...





El modelado de los coches es increíblemente realista. Fijaos en la perfección del Corsa. Sin embargo, los circuitos, a pesar de su fantástica realización, no son los oficiales.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 93
▲ Soberbios escenarios, coches sólidos y reales.
▼ En ocasiones, hay más niebla de lo que sería deseable.

SONIDO — 91
▲ Doblaje intachable. Buena banda sonora.
▼ Lástima que no tenga sonido Dolby Surround.

JUGABILIDAD — 94
▲ Muy bien el comportamiento de los coches, y perfecto el uso del control analógico.
▼ Cuesta tiempo hacerse con el control del vehículo.

DURACIÓN — 85
▲ El modo V-Rally es muy largo. Y hay opción multijugador.
▼ Se echa en falta un editor de pistas y/o más retos.

TOTAL 91


▲ Te **traslada al corazón del rally.** ¡¡Te pasarás el día derrapando!!

▼ No se han incluido los **tramos reales.** Para la próxima edición, **más desafíos** por favor.

VALORACIÓN



RÁPIDO, PRECISO Y MUY REALISTA

Si os apasionan los coches y os pirráis por los rallys, "V-Rally 3" no os va a decepcionar. La sensación de pilotar un verdadero coche de competición está perfectamente conseguida, los vehículos están recreados con total detalle y su comportamiento en carretera es muy bueno. ¿Qué le falta? Más retos y modos de juego, y las pistas oficiales del Mundial.

EL RANKING

1. V-Rally 3
2. Pro Rally
3. Championship Rally

El juego de Atari llega arrasando al ranking. Ni la gran duración de "C. Rally" ni la espectacularidad de "Pro Rally" han aguantado el tirón del juegazo de Atari. Ya tenemos rey de los rallys.



Llega un vendaval de acción... ¡verde!

HULK

Al superhéroe más salvaje le va la marcha. ¡Mirad cómo se las gasta el poderoso Hulk en vuestras GameCube!

Hulk se presenta en la CUBE protagonizando una **aventura repleta de acción.** Con la excusa de salvar al mundo de la invasión de una nueva especie de superpoderosos soldados, debemos recorrer **25 niveles** en los que no vamos a parar de repartir bofetadas y empujones. La culpa la tienen los numerosos rivales que van a salir a nuestro paso: hombres del ejército, perros muy poco amables, robots.... Y por supuesto, de los enemigos de siempre de Hulk, que también han querido unirse a la fiesta: El Líder, Ravage o El Loco nos esperan impacientes al final de determinados niveles. Con todos estos oponentes, nuestra querida "Masa" no ha tenido más remedio que ponerse en forma, y ha superado la prueba pues luce aquí hasta **45 tipos distintos de movimientos,** a cual más potente, incluyendo puñetazos aéreos, llaves demoledoras y toda clase de combos espectaculares. Pero no todo en este juego es pelarse porque...

Banner también cuenta

Como sabéis, Bruce Banner es el estado "humano" de Hulk, y sólo se convierte en bestia cuando pierde los nervios. Sin embargo, cuando Mr. Banner aguanta la tensión, podemos tomar su control y vivir junto a él unos cortos niveles en los que el **sigilo y la infiltración** son más importantes que los combates. Las pocas fases de este estilo que hay aportan variedad a un desarrollo que, aún así, puede resultaros un pelín monótono.

Por otra parte, gráficamente está claro que el juego cumple, aunque el escaso detalle de algunos escenarios nos ha dejado un poquito fríos. Con todo, la aventura de Hulk nos ha convencido por su **ritmo frenético y acción trepidante.** ¡Normal, porque cualquiera le lleva la contraria!

MEJOR NO LE ENFADES...

¡O el poderoso Hulk se volverá súper agresivo! Mientras da caña a los adversarios, Hulk aumentará su cólera. Y ya pueden temblar los que le rodeen, porque cuando supere el nivel máximo de "mosqueo", sus golpes serán más poderosos y podrá acabar con cualquiera de un plumazo.





Para superar las fases tenemos que interaccionar con todos los objetos que hay repartidos por los escenarios, coches incluidos.

Cuando no encontremos una salida normal, siempre tendremos la oportunidad de fabricárnosla. Adiós cristalera.

MUCHA ACCIÓN

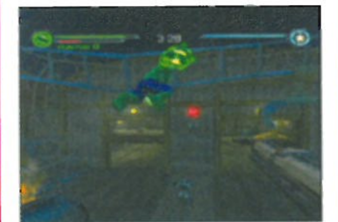
Aunque también hay fases de infiltración, la gracia del juego es no parar de repartir estopa junto al poderoso Hulk.



La increíble fuerza de Hulk le permite enfrentarse a ejércitos enteros de enemigos y salir con vida. Además posee un buen número de movimientos distintos.

¡ACEPTA EL DESAFÍO!

Junto al modo principal, el juego nos permite participar en unas pruebas complementarias. En ellas utilizaremos toda nuestra experiencia en el control de Hulk.



Una prueba consiste en acabar con todos los rivales que puedas.



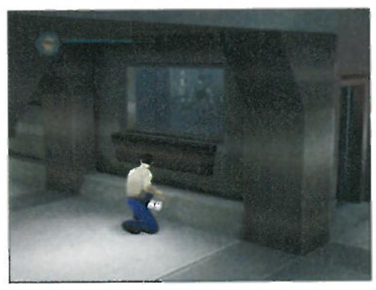
Otro modo nos reta a aguantar los ataques de los soldados.



Los efectos de las explosiones son de lo más destacado a nivel gráfico.



Las impactantes secuencias de vídeo no sólo revelan la historia, también impactan.



Con Banner tenemos que participar en (escasos) niveles de infiltración.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
▲ Lo mejor, el modelado de Hulk y sus animaciones.

▼ Algunos fondos se muestran demasiado vacíos.

SONIDO 88
▲ Los diálogos han sido doblados al castellano y aportan una buena ambientación.

▼ Las melodías no pasan de correctas, simplemente.

JUGABILIDAD 85
▲ Cuando controlamos a Hulk, la acción es constante. Además, las fases de infiltración aportan variedad...

▼ ... pero aún así el desarrollo puede terminar haciéndose demasiado monótono.

DURACIÓN 86
▲ El juego incluye varios niveles de dificultad y muchos extras.

▼ El modo principal se supera en un "pis-pas".

TOTAL 85



▲ Su tremenda **carga de acción y los golpes** de Hulk.

▼ El desarrollo puede terminar siendo **algo repetitivo.**

VALORACIÓN



UN TÍTULO HECHO A LA MEDIDA DE HULK

La aventura de Hulk nos ha dejado con la lengua fuera debido a las altas dosis de acción que ofrece. Sin embargo, y a pesar de que también nos reta a algunas fases de infiltración, su desarrollo peca de falta de variedad. Eso sí, un fan de Hulk se quedará con la primera idea, la de la acción, y dirá que él no se aburre nunca.

EL RANKING

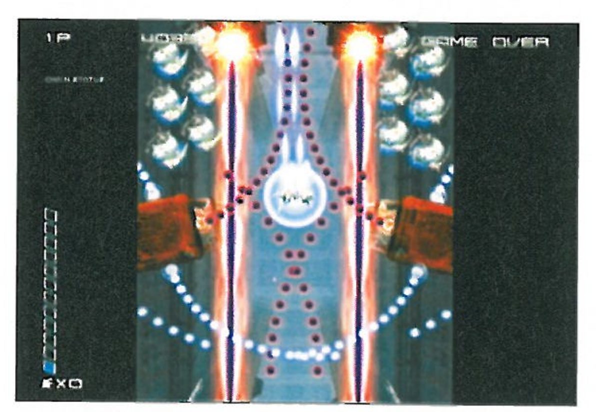
1. Las Dos Torres
2. X-Men 2
3. Hulk

Mucho cine de acción hay por aquí. El trono es para la fuerza de «El Señor de los Anillos». Le sigue «X-Men 2», con Lobezno en plan estrella, y después viene el recién llegado, el de verde.

La ira de los dioses

IKARUGA

Se ha colado de puntillas en el catálogo de juegos pero, ¡abrid los ojos!, es un matamarcianos espectacular.



Jugabilidad clásica, buenos gráficos y una dificultad más que ajustada son los ingredientes de este estupendo "mata-mata".



Los enormes jefes os complican las cosas al final de cada nivel. En un juego tan difícil no podían ser la parte débil. ¡Valor!



Para salir de situaciones así de comprometidas debemos andar con muchos reflejos, actuar rápido... y no dejar de disparar.



Los disparos de los enemigos siempre son de dos colores, azul y rojo. Si la nave tiene ese color, las balas no nos afectarán.

Los buenos aficionados a los **matamarcianos clásicos y vibrantes** (los más "talluditos" recordarán joyas del calibre de «Super R-Type» de SNES), ya pueden ir frotándose las manos. «Ikaruga» ofrece cotas de **jugabilidad, tensión y adicción como las de los arcades** "mata-mata" de antes.

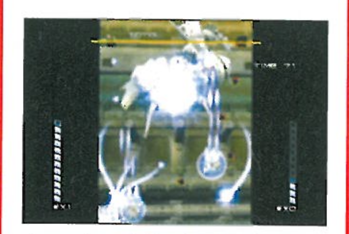
Tanto jugando en solitario como en compañía de un amigo -y siempre bajo un **suavísimo scroll vertical**- debemos superar **cinco niveles diferentes** (divididos en varias subfases cada uno) cargaditos de enemigos, incluyendo varios jefes finales que casi no caben en la pantalla. Por tanto, de lo único que debemos preocuparnos en «Ikaruga» es de **no parar de disparar a las naves enemigas mientras esquivamos sus ataques,** así de simple. Simple en cuanto a planteamiento queremos decir. La dificultad ya es otro cantar...

¡Mamá, que me matan!

Si hay algo que marca este tipo de juegos es su ajustado nivel de dificultad, y éste no es la excepción. De hecho podemos confirmaros que nos encontramos ante **el juego más "chungo" de todo el catálogo GC.** Y es que incluso en el modo fácil cuesta muchísimo superar los dos primeros mundos. No creáis que sois tan torpes. Lo que pasa es que al final acabarás enganchado a este desafío, y no sólo por su jugabilidad, que esconde sorpresas que os van a alucinar, sino también por su estilo gráfico, incluida la banda negra...

MEJOR EN COMPAÑÍA

¡COMBATE JUNTO A UN AMIGO! La exigente dificultad del juegonos "invita" a contar con un amiguete próximo con el que dar caña a los aliens. Así la aventura es más divertida y... asequible. ¡Y os podéis tirar los trastos!



Jugando a dobles la dificultad se suaviza un poquito. Menos mal.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **TREASURE**
- Tipo de juego: **SHOOTER**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarj. de Memoria: **12 BLOQUES**
- Personajes: **2 (CON 2 NAVES)**
- Datos: **5 MUNDOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Destaca la gran cantidad de elementos en pantalla.

SONIDO 86
Efectos atronadores y melodías simplemente aceptables.

JUGABILIDAD 87
Un arcade muy difícil, pero que "pica". Buen modo multijugador.

DURACIÓN 90
Sudaréis tinta china para acabar el juego. Palabra.

TOTAL 88



▲ Su **explosiva jugabilidad** y buen acabado técnico.

▼ El elevadísimo **nivel de dificultad.**

VALORACIÓN

Con este juego, los shooters 2D se van a volver a poner de moda. «Ikaruga» es adictivo, está bien realizado y tiene dos jugadores. ¡Ah, y es muy, muy difícil!

LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC

Más práctica...
más completa...
más actual

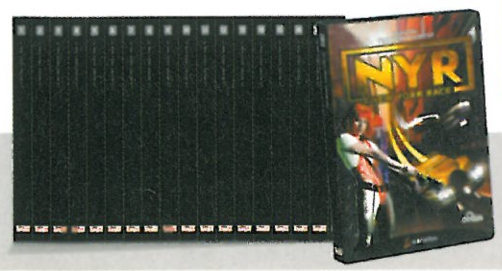
JUEGO ORIGINAL COMPLETO
PC • CD ROM

ESTE MES

EL Nº3 DE LA COLECCIÓN

FARAÓN

- Dirige una pequeña aldea del Antiguo Egipto y conviértela en residencia de faraones.
- Gestiona los gastos y consigue recursos para contentar a tu pueblo.
- Honrar al faraón y crea impresionantes pirámides.



REVISTA+FARAÓN

YA EN TU KIOSCO

Con cada número un nuevo título de la colección
"Los mejores juegos para PC"
PRÓXIMA ENTREGA: NEW YORK RACE

POR SÓLO
3,95€

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 3 AÑOS

- Batería: SÍ
- Passwords: NO
- Jugadores: 1-2

- Niveles: 46 FASES
- Datos: 2 PERSONAJES
- Modos de juego: 2 + EXTRAS

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Que vienen más monos!

DONKEY KONG COUNTRY

Prepárate a revivir en tu GBA uno de los juegos de plataformas más aclamados de la historia. ¡Y con extras!

En tiempos de la Super Nintendo, hace ya más de 10 años, la llegada de **"DKC" marcó un antes y un después en el aspecto gráfico de los juegos.** Si no pudiste jugar con él, tranquilo, esta versión de GBA te emocionará igualmente. Vale que las pre-renderizaciones de escenarios y personajes se queden pelín por debajo del original, pero está claro que sus gráficos impresionan. Aunque eso no es lo que más os tirará del juego; lo que de verdad os va a convencer del nuevo DKC es...

La jugabilidad por las nubes

El juego de Donkey atesora una **bestial jugabilidad.** Ya sabéis que esto va de **saltar sobre los malos y no caerse,** pero la acción se va complicando maravillosamente a medida que avanzamos. Aparte de los malos, encontramos lianas para no caer al vacío, decenas de barriles, cientos de bananas para recoger, **animales a los que subirnos y que suponen un refrescante cambio de control...** y por si faltaba algo, fases subacuáticas, o en una carretilla... y **cientos de secretos.** Entre ellos, algunos nuevos respecto a lo que se jugó en SNES, y también son nuevos los **dos minijuegos extra,** también a dobles. Bien es verdad que el título ya tiene unos años, pero es que esta entrega para GBA sigue siendo una **maravilla, jugable y técnicamente.**

VA DE SAFARI, MONO

Junto a los monos, también manejáis a los animales de la versión SNES: Enguarde, el pez, para viajar rápido bajo el agua, y cargarse a todos los enemigos; Winky, la rana, para llegar a lugares elevados; Expresso, el avestruz, para viajar el doble de rápido; y Rambi, el rino, con su cuerno embiste contra las rocas.





Las bananas son el ITEM, así con mayúsculas, del juego. Hay plátanos por todas partes y nuestro objetivo es hacernos con todos. Por cada 100, una vida extra.



En las fases de vagonetas tenéis que poner a prueba habilidad y reflejos.



Los decorados son pre-renderizados y alcanzan una profundidad magistral.

UNAS CUANTAS NOVEDADES

Como novedades respecto a la versión SNES, tenemos una galería de fotos y dos minijuegos para disfrute de dos jugadores.



Una de las bonitas fotos de la galería de imágenes disponible.

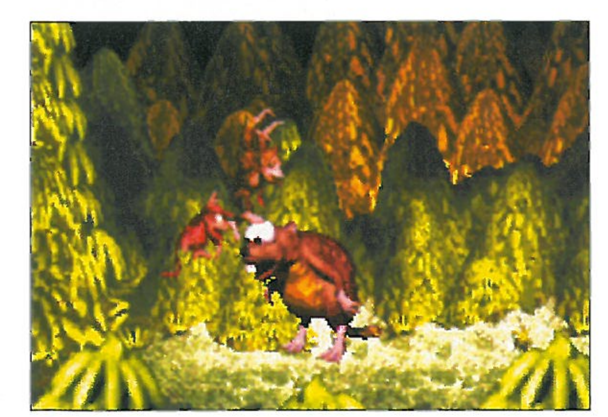


En este minijuego de baile hay que ir siguiendo el ritmo.



Podemos intercambiar el control de un mono a otro cuando queramos. Donkey es más fuerte y Diddy mucho más ágil. Pueden jugar dos, pero no de forma simultánea.

TRIUNFADOR **La calidad de Donkey Kong le sirve para alcanzar el pódium de las plataformas en Game Boy Advance. Tanto por su nivelazo técnico como por su enorme jugabilidad, el juego de Nintendo se puede considerar una auténtica obra maestra.**



Tenemos que enfrentarnos a diferentes jefes finales, como este topo, para conseguir recuperar la gran banana.



Aunque a la mayoría de enemigos es fácil eliminarlos saltando sobre ellos, algunos, como esas avispas, son indestructibles.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Los gráficos pre-renderizados dejan alucinado a cualquiera. Movimiento rápido y suave.

▼ Sprites algo pixelados respecto al original de SNES.

SONIDO



▲ Melodías pegadizas y la mar de bailables, encima. Berridos de mono digitalizados.

▼ A veces se lía la cosa entre voces, efectos y música.

JUGABILIDAD 95

▲ Es probarlo y no dejar de jugar hasta que tu batería diga ¡basta ya, no puedo!

▼ A veces, el nivel de dificultad es frustrante.

DURACIÓN

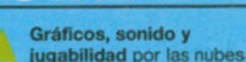


▲ Además de los 8 mundos, tenemos minijuegos para dos jugadores y decenas de secretos extra.

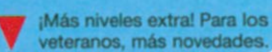
▼ Pero los minijuegos son muy simples y no retan.

TOTAL





▲ **Gráficos, sonido y jugabilidad** por las nubes.



▼ ¡Más niveles extra! Para los veteranos, más novedades.



VALORACIÓN



¡MENUDA MONADA!

El plataformas más aclamado gráficamente de Super Nintendo ha saltado a GB Advance con tanta fortuna, que hasta contiene extras. Claro que podría haber superado visualmente a la versión de hace 10 años, pero Donkey es Donkey y, aunque más pixeladillo, sigue siendo un plataformas de bandera. Un rival directo para su gran amigo Mario.

EL RANKING

1. Yoshi's Island
2. Donkey Kong Country
3. Rayman 3

El mundo de las plataformas es cosa suya. Yoshi, Donkey y Rayman son el mejor ejemplo de jugabilidad. Y como veis, pese a la fuerza de Donkey, Yoshi ha resistido en el primer puesto.

¡Despierta el "Sayajin" que hay en ti!

DRAGON BALL II



Unos malvados androides quieren extinguir a la humanidad. ¿Conseguirán Goku y sus amigos pararles los pies?



El juego está perfectamente traducido al castellano. Menos mal, porque los diálogos abundan y son claves para seguir adelante.



Aumenta el número de protagonistas desde la primera parte. Ahora podremos utilizar a cinco héroes, nada menos.



Los combates, pese a la sencillez de su mecánica, son el "salpichirri" del juego y casi siempre son multitudinarios.



Cuando te desplaces por el mundo, lo harás volando sobre estos mapas. ¿Es que estos tipos no saben lo que es un avión?

Freezer ha sido derrotado en Namek. El universo respira tranquilo. Pero la calma no va a durar mucho. El malvado Dr. Gero ha creado unos **ciborgs ultrapoderosos programados para vengarse de aquel que un día le derrotó: Goku.** Así que, cuando éste regrese de su viaje interplanetario, deberá vencerles y devolver así la paz al Mundo. Y aquí es donde da comienzo el título. En el papel de Gohan, debes seguir la historia del manga original hasta la derrota de Perfect Cell. En el camino, **todos sus amigos le echarán una mano: Krilin, Piccolo, Vegeta, Trunks... no faltará nadie.** Según pase el tiempo, estos personajes serán accesibles **y podrás controlarlos cuando te apetezca** o lo necesites. El desarrollo se divide en dos tareas: **investigación y lucha.** La investigación es sencilla: debes completar una serie de misiones que te irán proponiendo las gentes, del tipo "coge esto y dáselo a ése".

¡Pues toma, toma esto!

La segunda, la lucha, es algo más compleja. Empezarás aporreando el botón A hasta incrustarlo en tu GBA, para pelear contra animalejos del bosque y tus compañeros del dojo, y así **adquirir experiencia.** Pero luego terminarás **aprendiendo técnicas como el Super-Kame-Hame-Ha de Goku o el Final Flash de Vegeta** y... aplicándolas a base de aporrear el botón A. Esperábamos algo más, sinceramente. Aún así, supera a la primera parte en todos los apartados. Si Goku es tu ídolo, ¡vuela a por él!

EL RADAR DE DRAGON BALL

UNA AYUDA INDISPENSABLE. Con el radar podrás guiarte por los mapeados y, lo que es más importante, analizar a tu rival para saber cuánta vida tiene o cuáles son sus puntos débiles. Primero elige al personaje a examinar y...



...accederás a una completa ficha con estatus, descripción y foto.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: WEBFOOT
- Tipo de juego: AVENTURA/RPG
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 5 PROTAGONISTAS
- Precio: 49,99 €
- A la venta: 2 DE JULIO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Personajes reconocibles y escenarios bien acabados.

SONIDO 86
Buenas melodías y sonidos sacados del anime original.

JUGABILIDAD 81
Diferentes golpes y magias pero, en control, bastante simplón.

DURACIÓN 85
Tienes 200 mapas por explorar y cinco protagonistas a utilizar.

TOTAL 85


Buena **adaptación del manga.** El apartado sonoro.


¡Esto pide a gritos un **modo versus!** ¿Dónde está?

VALORACIÓN

Si eres amante de la serie, este es el mejor DBZ que tienes para GBA. Contiene todo lo que esperas: personajes, combates, escenarios, diálogos...

¡Abran paso al rey de los golpes!

THE KING OF FIGHTERS EX 2

OK Nintendo Acción

Un nuevo y espectacular arcade de lucha irrumpe en la portátil con ganas de convertirse en el nuevo rey del género.

UNA PELEA ESPECIAL

LOS MOVIMIENTOS MÁS PODEROSOS. Durante los combates, los personajes van rellenando una barra de energía que, cuando alcanza un nivel determinado, pueden utilizar para realizar golpes especiales que dejan impresionado a cualquiera.



Esta bola de energía de Ryo hace mucha "pupita" a los adversarios.



Aquí veis uno de los especiales de Terry en todo su esplendor.

Los escenarios están casi tan trabajados como el diseño de los personajes y sus animaciones. Esto último vais a gozarlo porque los héroes parece que tienen vida.



En el modo práctica podemos entrenar y memorizar todos los golpes y combos.



Parece mentira que estos gráficos sean de GBA. ¡Pero si parecen de recreativa!

Este nuevo juego de lucha es una buena demostración de cómo se traslada al "bolsillo" la emoción de una "señora" máquina recreativa. Ya sabéis que la primera impresión a veces engaña, pero parece que aquí no será así...

Los números también son buenos. Para empezar, cuatro modos de juego: Historia, Práctica, Vs. Team y Vs. Single- más la friolera de **21 personajes seleccionables** y tan populares como Terry y Andy Bogard. Y en jugabilidad, se atreve a incluir innovaciones en el **desarrollo de los combates:** cogemos tres luchadores para enfrentarnos, en sucesivas rondas, a equipos formados por otros tres integrantes. No pelean todos a la vez -son combates uno contra uno-, sino que cada vez que un luchador vence a su oponente, un nuevo personaje salta al escenario.

Emocionantes combates

Esta forma de plantear los combates hace que el juego incluya un **original toque de estrategia.** A esta virtud se suma un **excelente control,** bien adaptado a la portátil, que nos permite realizar una **amplia gama de golpes con comodidad,** incluyendo los golpes especiales exclusivos que posee cada luchador.

Técnicamente no decepciona. Como veis, se abastece de unos **gráficos de abrumadora calidad,** con brillantes animaciones de los luchadores y fondos bien trabajados. Lo que le faltaba para declarar una guerra sin tregua a su gran rival: el invencible "Street Fighter".

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **MARVELOUS ENT**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **+11**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **21 PERSONAJES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **20 DE JUNIO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Excelente diseño y colorido de personajes y decorados.

SONIDO 91
Efectos contundentes, melodías pegadizas y voces sampleadas.

JUGABILIDAD 94
El control es soberbio, y los combates son muy dinámicos.

DURACIÓN 92
Con 21 personajes y 4 modos de juego os aburriréis de pelearos.

TOTAL 93


Es como tener una **recreativa de bolsillo.**


¡¡Cómo que no os gustan los juegos de lucha!!

VALORACIÓN

«KoF EX 2» se une al club de las "recreativas portátiles". Es increíble que en un cartuchito entren tantos modos, personajes ¡y esos graficazos! Una joya.

¡Bienvenido al ejército, soldado!

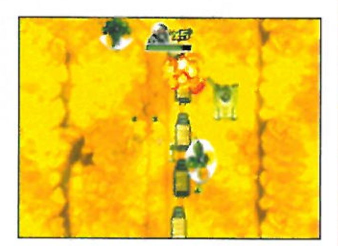
CT SPECIAL FORCES 2

OK Nintendo Acción

Unos terroristas han puesto en jaque la paz mundial. Esto ya nos ha pasado antes, así que... ¡¡arregladlo y divertíos!!

EN LA VARIEDAD...

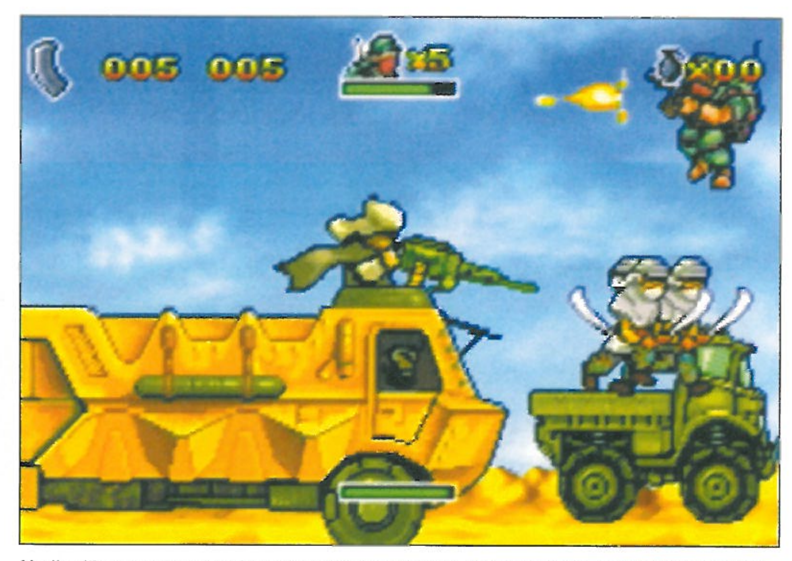
UN DESARROLLO SIEMPRE DIFERENTE. Aunque lo primordial en esta aventura es avanzar y disparar, el desarrollo de la acción está plagado de situaciones distintas que animan lo suyo. Cuando te canses de disparar, ¿qué tal un salto en paracaídas?



Las fases "shooter" a bordo de un helicóptero destilan adrenalina.



Si la situación lo requiere, hay que practicar deportes de riesgo...



Nadie dijo que mantener la paz mundial fuera fácil. Como veis, los enemigos abundan y además tienen suficientes medios. Armas y coraje os sacarán de problemas.



Si la acción os lo permite, echad un ojo a los gráficos del juego. ¡Qué chulos!



Disponemos de una buena cantidad de armas para defendernos. ¡Granada va!

Ya está aquí la segunda parte del **juego "revelación"** del año pasado en GBA. Esta continuación conserva todos los ingredientes que encumbraron al original **-variedad de fases, calidad técnica y mucha acción-** y además ha recibido interesantes mejoras. Por ejemplo ahora hay **cuatro personajes controlables,** cada uno con sus propias características. Asumiendo su control debemos superar **22 niveles** ambientados en cinco zonas tan distintas como la árida Somalia o una frondosa jungla. El objetivo de cada fase siempre es el mismo, liquidar a todo "quisqui", pero el desarrollo es muy variado: hay **fases de acción, niveles en plan shooter** a los mandos de un helicóptero... En fin, que la aventura está llena de posibilidades.

¡Acaba con la resistencia!

Lo que sí que no varía en ninguna fase es la **gran cantidad de enemigos** a los que debemos hacer frente. Por suerte contamos con un surtido armamento para defendernos, como metralletas o lanzagranadas que despliegan cuidados efectos. Por su parte, **el apartado técnico acompaña.** Los personajes gozan de excelentes animaciones, a lo que se suma **detalladísimos decorados,** ricos en color y que utilizan varios planos de scroll para aumentar la sensación de profundidad.

El único "debe" del juego es que es tan bueno que se te puede **hacer corto.** Pero bueno, el modo dos jugadores también engancha lo suyo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIRGIN**
- Desarrollador: **LSP**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **MAYORES DE 11 AÑOS**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **22 NIVELES**
- Precio: **39, 95€**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Escenarios y personajes están muy bien trabajados.

SONIDO 90
Excelentes efectos y melodías bien adaptadas a la acción.

JUGABILIDAD 93
El desarrollo es variado y divertido. A tope de acción.

DURACIÓN 87
Algo cortito para un jugador, pero tiene opción dos jugadores.

TOTAL 

 El variado **desarrollo** y su elevada **calidad gráfica.**

 Para un solo jugador puede hacerse **algo corto.**

VALORACIÓN

Si la primera parte ya era uno de los grandes juegos de acción en GBA, las mejoras jugables y gráficas convierten esta entrega en un título imprescindible.



GAME BOY® PLAYER

Llévate la última maravilla de Nintendo

SORTEAMOS:



1 Nintendo GameCube + Game Boy Player



5 Game Boy Player

Para participar, sólo tienes que enviar un **mensaje de texto al número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt128gbplayer**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de julio de 2003.









Ponle garra, compañero

X-MEN 2

Las garras de Lobezno se convierten en protagonistas de un beat'em up en el que no sólo cuenta la fuerza...



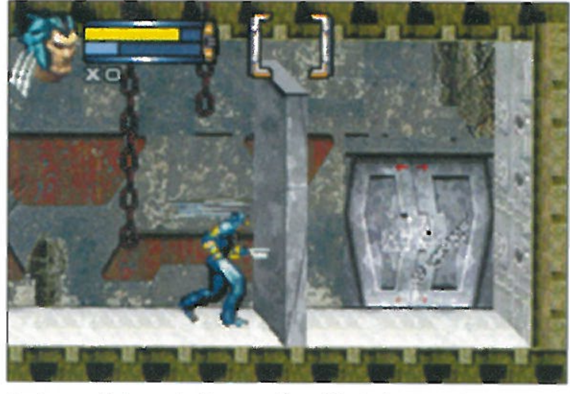
La variedad de movimientos de Lobezno le permite al juego un toque de aventura, pues podemos realizar muchas acciones.



Frente a los mutantes de Magneto, nada como hacer uso de las estupendas garras. Ellos no dirán ni pío.



Más sobre las garras. Aquí nos sirven para auparnos a lugares elevados y preparar un combo de los de ¡cuidado, que voy!



Cada una de las ocho fases está ambientada en un lugar diferente, con unos escenarios muy bien resueltos.

Todos la habéis visto ya, ¿no? ¡Seguro que sí! "X-Men 2" ha sido una de las películas triunfadoras de los últimos meses, y ahora es un placer meternos de lleno en su versión de GBA. La compañía Vicarious Visions la ha convertido en un **"beat'em up" con interesantes toques de aventura.**

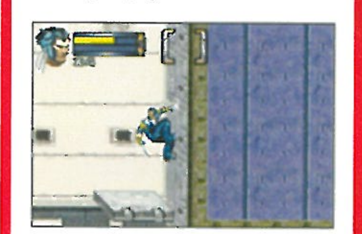
¡Más que un beat'em up!

En realidad en "X-Men 2" se mezclan distintos géneros, pues además de acción y aventura, también habrá **toques de infiltración.** Nuestro objetivo es derrotar al archienemigo Magneto, para lo que debemos avanzar a través de los **8 niveles del juego** derrotando a sus mutantes y cumpliendo misiones. Podemos realizar un montón de movimientos, que iremos descubriendo, como **saltar, golpear, trepar, activar interruptores** o correr a toda pastilla. En cuanto a las tortas, las podemos "ofrecer" a nuestros enemigos a secas (solo con los puños), o bien con las garras, lo que les dolerá un poquito más. Todo esto se ha llevado a la pantalla portátil a través de un **gran apartado técnico,** con unos gráficos grandes y detallados que sorprenden por la cantidad de animaciones que ofrecen. Mención especial para el "zoom", que acerca la cámara en los combates sin ralentizar en absoluto la acción.

Total, que si os gustó la peli o si os van los buenos juegos de acción, tenéis que probar este "X-Men 2"; **no es muy largo pero mientras dura os lo pasaréis en grande.**

DÉJATE CRECER LAS UÑAS

DADME UN BUEN PAR DE GARRAS. El arma característica de Lobezno siempre han sido sus garras. Pulsando el botón L las podemos sacar, y gracias a ellas trepar y golpear más fuerte a los enemigos. ¡A por ellos!!



Además, con las garras podremos escalar paredes así de verticales.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISONS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **8 NIVELES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

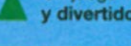
EL ANÁLISIS

GRÁFICOS Detallados, con "zooms" y grandes animaciones.	92
SONIDO Acompaña, pero se queda un poco corto de efectos.	80
JUGABILIDAD Una buena mezcla de géneros con variedad de acción.	88
DURACIÓN Ocho niveles se terminan en un suspiro... ¡¡queremos más!!	78

TOTAL 86



Un juego **variado, jugable y divertido.**



La duración. Se echan en falta más niveles.

VALORACIÓN

Un juego digno de la peli y de la popularidad de los X-Men, con un gran apartado gráfico y un desarrollo variado, pero que resulta demasiado corto.

CONCURSO

ENTER THE MATRIX

SORTEAMOS:

Nintendo Acción y Atari te invitan a disfrutar el Universo de "Matrix"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto al número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt128matrix**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo"



15 JUEGOS PARA GAMECUBE

15 CAMISETAS Y LITOGRAFIAS



1 EQUIPO DE ALTAVOCES CREATIVE 2.1





BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de julio de 2003.







Luces, cámara... ¡acelerón!

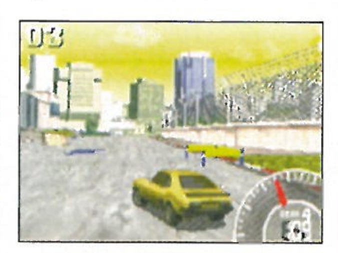


STUNTMAN

Ser un especialista de cine debe ser emocionante, ¿verdad? Pues prepárate a vivir todas sus sensaciones con este juego.

EMPIEZA EL SHOW

EL ÚNICO MODO EXTRA DISPONIBLE, el modo Arena, le da vidilla al cartucho. En este modo tendrás que demostrar tu pericia al volante de diferentes vehículos. Dos pistas distintas representadas como el típico espectáculo americano.



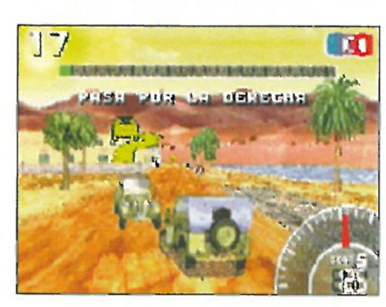
Precisión: una serie de pruebas de esquivadas, derrapes, frenazos...



Salto: una especie de ahorcado pero con coche y rampas.



El comportamiento del coche está muy bien reflejado. Los derrapes se hacen de forma fácil e intuitiva y el resultado es espectacular. ¡Cómo dominan la portátil!



La mayoría de las acciones requieren unos reflejos felinos con los mandos.



Como fase final, está la típica película tipo James Bond. ¡Precisión a tope!

En las películas, las escenas más arriesgadas a bordo de un vehículo corren a cargo de personas preparadas para tal fin, los llamados "especialistas". Pues en «Stuntman», tu misión es **convertirte en el especialista más prestigioso** e ir poco a poco accediendo a nuevas y mejores superproducciones, en las que amasar mucho dinero.

El juego **se divide en 6 películas,** que nos llevan hasta seis países diferentes. Cada película, a su vez, nos traslada a distintas escenas en las que la dificultad va creciendo a medida que subimos de nivel. Para llegar a ser el "nambel wuan", has de ser preciso, tener los nervios de acero y conseguir completar cada fase lo más cerca posible de la perfección: **derrapa 90 grados, esquiva vehículos por donde te indiquen, salta por encima de un tren en marcha** y atraviesa explosiones justo en el último momento... solo así, la toma será válida y se podrá incluir en la película final. El éxito te reportará pingües beneficios que podrás invertir en el modo arena para **conseguir coches y circuitos de prueba** (de precisión y de salto), que ayudan a darle vida extra a un título de por sí largo, pero escaso en cuanto a modos de juego.

De película

Gráficamente, **«Stuntman» te dejará boquiabierto por la enorme calidad y cantidad de escenarios y vehículos,** que podrás admirar hasta la saciedad mediante el sistema de repetición que hay al final de cada escena (¡alucinad con las cositas que puede hacer vuestra portátil!). Por otro lado, el hecho de incluir **voces digitalizadas en perfecto castellano** ayuda a redondear un juego que, gracias a un **control fácil e intuitivo,** destapará tu lado más perfeccionista: intentarás superar cada una de las escenas hasta conseguir el 100% en todas. En definitiva, estamos ante **un juego de los grandes, bien hecho y muy adictivo,** que eleva un peldaño más la calidad de los juegos de GB Advance que estamos disfrutando últimamente. Una excelente opción para pasar horas y horas tirado en la playa, Advance en mano, durante este veranito que está encima.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **REFLECTIONS**
- Tipo de juego: **CONDUCCIÓN**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 PELÍCULAS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **20 DE JUNIO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Coches y escenarios increíbles. Destaca la física de los vehículos.

SONIDO 96
Excelentes voces digitalizadas y melodías de gran calidad.

JUGABILIDAD 91
El coche se controla enseguida, después es cuestión de reflejos.

DURACIÓN 90
Cantidad de fases, modo arena y multi. ¡¡Y aún así, se hace corto!!

TOTAL 92

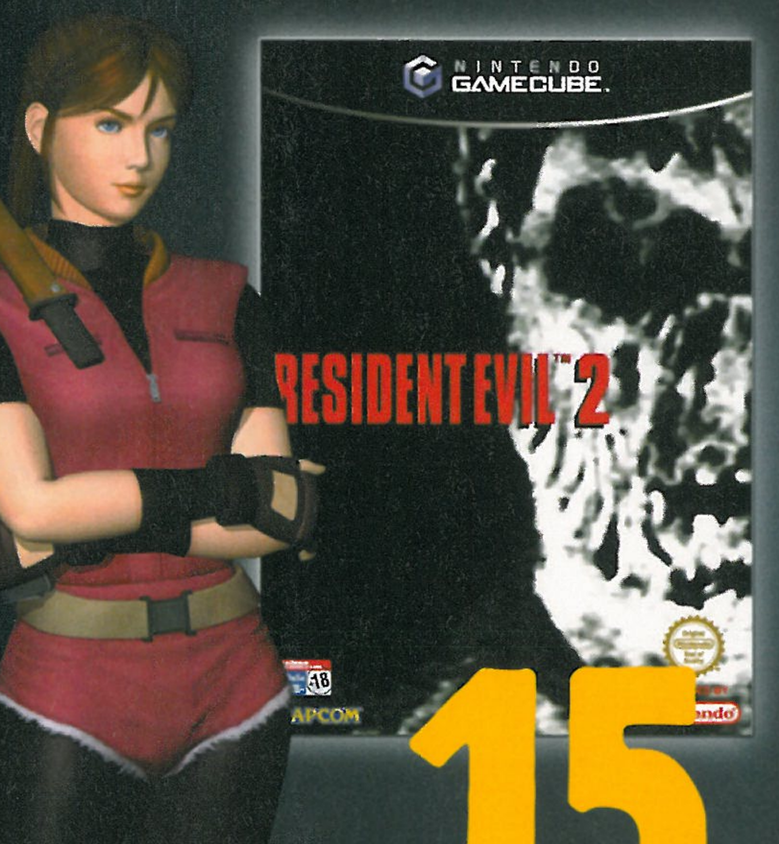

El apartado gráfico y sonoro es de cine.

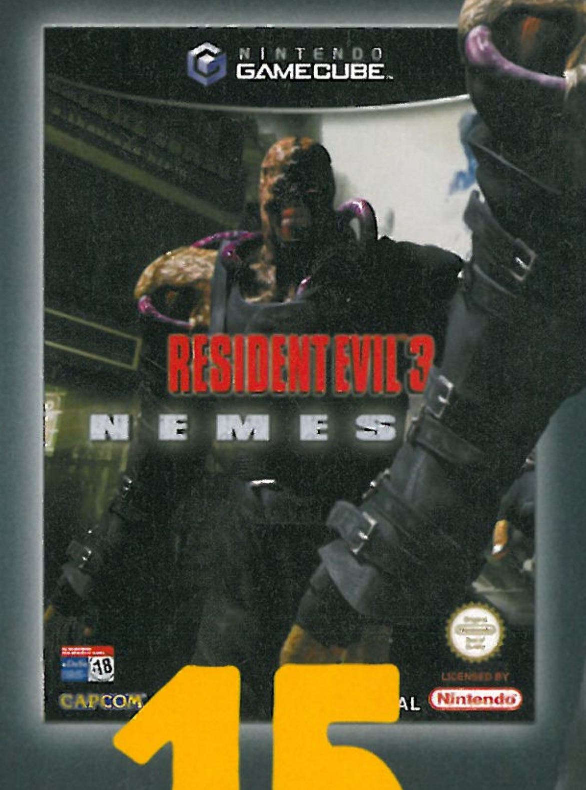

Su escasez de modos y la falta de un editor de pistas.

VALORACIÓN

Técnicamente, toca el techo de género tanto por el motor poligonal como por las voces en castellano. Y además es original y adictivo. ¿Qué más quieres?

Sorteamos 30 Resident Evil 2 y 3





15 Juegos RESIDENT EVIL 2 de GameCube y **15 Juegos RESIDENT EVIL 3 de GameCube**



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS. S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de julio de 2003.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt128evil**

CAPCOM



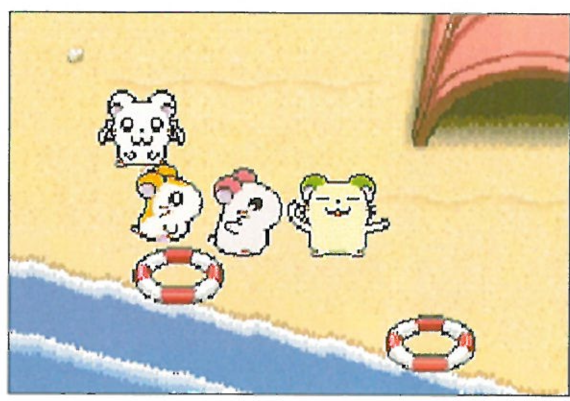


Hablando se entienden los hámsters

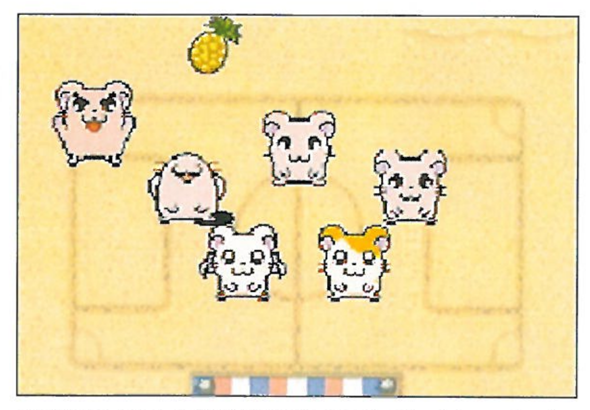
HAMTARO

¡Los más pequeños están de enhorabuena! Hamtaro salta de Color a Advance con un juego... esto... ¿"ham-ravilloso"?


Hamtaro y Bijou, su compañera, deben conseguir que todas las parejas enfadadas que encuentren, se vuelvan a querer.


El humor impregna a todos los hámsters del juego. El de las orejas verdes es un socorrista de playa que... ¡no sabe nadar!


Hamtaro puede conducir vehículos, entre ellos la lancha a pilas, ésta, con la que rescata a Bijou en los comienzos del juego.


Minijuegos como el del fútbol-piña amenizarán el desarrollo de la aventura. Sí, es un poco bestia: hay que cabecear la piña.

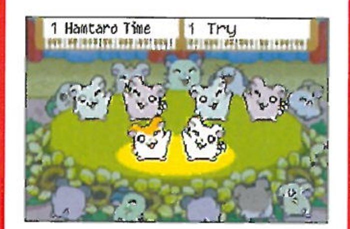
Hamtaro es un hámster que vive en un mundo de hámsters que hablan raro. Bueno, raro para nosotros, los humanos, y para Hamtaro, que al comenzar el juego pierde su diccionario de términos Ham-Ham y, de ahí en adelante, va como Jimmy.

¡No me entero de nada!

Tranquilo, hombre. Los hámsters son unos bichos sociables, y además **hablan una mezcla de términos Ham y... castellano.** Así que, no te será difícil comunicarte con los ratonzuelos que pueblan los "monos" escenarios, e ir enterándote de qué tienes que hacer para avanzar. ¿Eh, cómo? Ah, claro. Pues, para avanzar, **tendrás que ir aprendiendo los términos Ham-Ham,** que en realidad se utilizan como **comandos para que tu bicho haga cosas.** Por ejemplo, para recoger una pipa, debemos pulsar "A" y seleccionar, en el menú de términos, "Hif-Hif". El bicho olerá entonces la pipita y la recogerá del suelo. El mismo sistema pero con diferentes términos Ham-Ham, se usa también para hablar, trepar por un árbol, dar un berrido, poner objetos en determinados lugares... Vamos, que hay que sacar el menú para todo lo que no sea correr por ahí. ¿Y esto es para niños? Efectivamente. No para infantes recién destetados, claro está, pero sí **para pequeños con interés por las aventuras de rol.** Es simple, pero requiere utilizar la lógica, y además contiene varios minijuegos para mantenerte "Ham-pegado" a tu GBA.

MÁS QUE PALABRAS

NO TODO ES HABLAR CON HÁMSTERS. Durante la aventura podremos ir coleccionando gemas, comprando ropa o recogiendo melodías. Así luego podremos hacernos fotos con esas ropas, bailar las melodías...



Los divertidos bailes se pueden intercambiar con otro jugador.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA/RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **7 PUEBLOS**
- Precio: **39 €**
- A la venta: **27 DE JUNIO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
La pinta infantil está aderezada con buenos movimientos.

SONIDO 82
Melodías de cuento y efectos simplones, pero adecuados.

JUGABILIDAD 90
Pica nada más comenzar, por su simpatía. Variado en desarrollo.

DURACIÓN 84
Siete pueblos resultan pocos, pero tiene mucha "mini-tontería".

TOTAL 85



▲ El juego **perfecto para el hermanito** de menor edad.

▼ Su **simpleza gráfica** y sonora. Y dura poquito.

VALORACIÓN

Si tienes un hermanillo y quiere iniciarse en el Rol, no busques más. Hamtaro es perfecto por su uso de la lógica, sus minijuegos, y su encantador protagonista.

CONCURSO

HULK

Nintendo Acción y Vivendi Universal quieren que sientas el poder de... ¡¡HULK!!

SORTEAMOS:

1 CONSOLA GBA SP

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt128hulk**



10 JUEGOS PARA GBA

10 CAMISETAS DE HULK

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

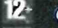
BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de julio de 2003.











Nintendo Acción

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.
Puntuación 90

BURNOUT 2
▶ACCLAIM ▶Conducción
▶59,95 € ▶1-4 J
Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista, más más divertido. Ha mejorado la flota de coches, ha aumentado la velocidad, se ha potenciado el manejo, y los nuevos modos de juego le han dado el toque final.
Puntuación 93

CAPCOM VS SNK 2 E.O.
▶CAPCOM ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.
Puntuación 89

CRASH BANDICOOT

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1 J
Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.
Puntuación 86

DIE HARD VENDETTA

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Acción 3D
▶29,95 € ▶1 J
Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.
Puntuación 90

EVOLUTION WORLDS

▶UBI SOFT ▶RPG
▶59,95 € ▶1 J
Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de "Pokémon" y "Golden Sun". Está dicho todo...
Puntuación 87

ETERNAL DARKNESS
▶NINTENDO ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.
Puntuación 94

FREEKSTYLE
▶EA SPORTS ▶Motocross
▶64,95 € ▶1-2 J
Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.
Puntuación 86

FIFA 2003
▶ELECTRONIC ARTS ▶Fútbol
▶64,95 € ▶1-4 J

El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.
Puntuación 94

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
▶EA GAMES ▶Aventura
▶64,95 € ▶1 J
Libro y película son flipantes, y seguro que te gustan por igual. Pero es que el juego oficial va a atraparte gracias a su eficaz desarrollo y a su jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES
ENTER THE MATRIX
▷Atari ▷Acción
▷59,95 € ▷1 J
El efecto Matrix ha funcionado perfectamente, y le ha servido a «Enter the Matrix» para ser el lanzamiento estrella de este mes. El juego es un vendaval absoluto de acción, que resulta apetecible lo mires por donde lo mires. Es un "Wachowsky" de pura cepa. Casi nada.
Puntuación 90

IKARUGA


▶ATARI ▶Shooter
▶49,95 € ▶1-2 J
Un matamarcianos cuyo solo nombre evoca leyenda. Debe ser por su increíbles gráficos y dificultad...
Puntuación 88

ISS 3

▶KONAMI ▶Fútbol
▶64,95 € ▶1-2 J
Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de "aventura".
Puntuación 88

LAS DOS TORRES

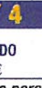
▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1 J
Imagínate, en mitad de los campos de Tierra Media, luchando contra orcos y otras malvadas criaturas.
Puntuación 91

LOS SIMS

▶EA GAMES ▶Estrategia
▶64,95 € ▶1-2 J
Resulta divertidísimo convertirte en el papá de una familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J
La fenomenal aventura de Luigi en una mansión llena de fantasmas entra de nuevo a un precio increíble.
Puntuación 90

MARIO PARTY 4


▶NINTENDO ▶Tablero
▶44,95 € ▶1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Auténticamente irresistible.
Puntuación 91

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE


▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.
Puntuación 90

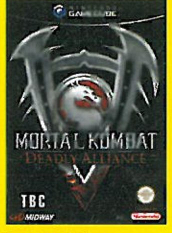
METROID PRIME

▶NINTENDO ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J

El "otro" gran juego de GameCube. "Metroid" ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.
Puntuación 99

MICROMACHINES

▶ATARI ▶Carreras
▶49,95 € ▶1-4 J
Un jueguecito de carreras fresco y divertido. Explotarás su espíritu multijugador y sus originales modos.
Puntuación 89

MORTAL KOMBAT D. A.
▶MIDWAY ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J

La lucha se pone seria. Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado hasta ahora, porque MK ha vuelto. Su mejor baza: cambiar de estilo de lucha en combate. Pero también es una lucha seria y dura, violenta, para adultos.
Puntuación 93

NBA 2K3

▶SEGA ▶Baloncesto
▶59,99 € ▶1-4 J
Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.
Puntuación 91

NBA COURTSIDE 2002

▶NINTENDO ▶Baloncesto
▶54,95 € ▶1-2 J
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.
Puntuación 87

NBA LIVE 2003
▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶64,95 € ▶1-4 J

Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.
Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2

▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶65,95 € ▶1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía
Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2

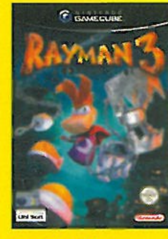
▶EA GAMES ▶Carreras
▶64,95 € ▶1-2 J
Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.
Puntuación 90

PHANTASY STAR ONLINE

▶SEGA/INFOGRAMES ▶RPG
▶54,95 € ▶1-4 J
Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.
Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶29,95 € ▶1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!
Puntuación 90

RAYMAN 3
▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.
Puntuación 94

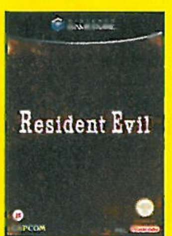
RESIDENT EVIL 2

▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.
Puntuación 85



RESIDENT EVIL

▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J



El miedo espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL 3



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J

Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▶SEGA ▶Arcade
▶34,95 € ▶1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SONIC MEGA COLLECTION



▶SEGA ▶Recopilación
▶54,95 € ▶1 J

Lo mejor del erizo azul en un DVD con siete aventuras que triunfaron en las consolas de 16 bits.

Puntuación 85

SPLINTER CELL

▶UBI SOFT ▶Juego de espías
▶59,95 € ▶1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER



▶LUCASARTS ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
02. ENTER THE MATRIX
03. METROID PRIME
04. BURNOUT 2
05. RESIDENT EVIL ZERO
06. SUPER SMASH BROS MELEE
07. SUPER MARIO SUNSHINE
08. MARIO PARTY 4
09. SONIC ADVENTURE 2
10. LUIGI'S MANSION



STARFOX ADVENTURES

▶NINTENDO/RARE ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



▶LUCASARTS ▶Acción
▶62,95 € ▶1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS JEDI OUTCAST



▶LUCASARTS ▶Acción 3D
▶69,95 € ▶1-2 J

La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter de "cepa" galáctica.

Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER

▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶64,95 € ▶1 J

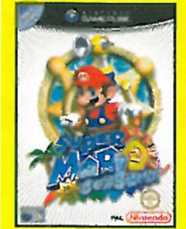


"Rogue Leader" es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

▶NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶44,95 € ▶1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



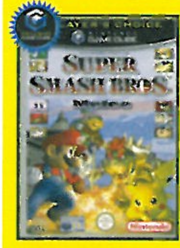
▶SEGA ▶Arcade-Party
▶64,95 € ▶1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 95

THE HULK



NUEVO

▶VIVENDI ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

TIME SPLITTERS 2

▶EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



▶ACTIVISION ▶Skate
▶67,95 € ▶1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

VEXX



▶ACCLAIM ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-2 J

Un plataformas/aventura que desprende calidad, variedad y jugabilidad. Y encima mola el héroe.

Puntuación 87

V-RALLY 3

NUEVO



▶ATARI ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WAVE RACE BLUE STORM

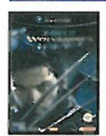


▶NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

X-MEN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶64,95 € ▶1 J

Lobezno tiene tirón, eso está claro, y protagoniza un juego que sorprende por variedad. Técnicamente no tanto.

Puntuación 85

ZELDA: WIND WAKER

▶NINTENDO ▶Acción-Rol
▶69,95 € ▶1 J



El debut de Link es perfecto. La historia, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en "Wind Waker" deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS ROGUE LEADER
2. TIME SPLITTERS 2
3. MEDAL OF HONOR
4. 007 NIGHTFIRE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN 3
3. SONIC 2 ADVENTURES
4. VEXX
5. SONIC MEGA COLLECTION

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS. MELEE
2. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
3. LAS DOS TORRES
4. ENTER THE MATRIX
5. BOUNTY HUNTER

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS

NINTENDO | Estrategia
44,95 € | 1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 85

BLACK BELT

XICAT INTERACTIVE | Lucha
42,95 € | 1-2 J
Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BROKEN SWORD

UBI SOFT-BAM! | Aventura Gráfica
49,95 € | 1 J
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!
Puntuación 86

BRUCE LEE

UNIVERSAL | Beat'em Up
49,95 € | 1 J
Si, como muchos de nosotros, eres un fan de los beat'em up, hazte con este cartucho. Tiene todos los

COLIN MCRAE 2.0

UBI SOFT | Rally
49,95 € | 1-4 J
Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.
Puntuación 88

COMUNIDAD DEL ANILLO

VIVENDI UNIVERSAL | Rol
29,95 € | 1 J
La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2

UNIVERSAL | Plataformas
52,95 € | 1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2 (NUEVO)
LSP | Acción
39,95 € | 1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DAREDEVIL
ENCORE | Acción
39,95 € | 1 J
Una de las películas de moda llega a GB Advance en forma de cañero beat'em up. ¡Pero le falta variedad!
Puntuación 70

DAVE MIRRA BMX 3

ACCLAIM | BMX
49,95 € | 1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DRAGON BALL Z II (NUEVO)

SEGA | Rol-Aventura
44,95 € | 1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL
01. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
02. SUPER STREET FIGHTER II TURBO
03. FINAL FIGHT ONE
04. YOSHI'S ISLAND
05. SONIC ADVANCE 2
06. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
07. RAYMAN 3
08. GOLDEN SUN
09. YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION
10. SUPER MARIO WORLD

DRAGON BALL Z

ATARI | Rol-Aventura
49,95 € | 1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z — GBC
BANDAI | Juego de cartas
34,95 € | 1-2 J

Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación, forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear y cambiar cartas raras.
Puntuación 93

FIFA FOOTBALL 2003

EA SPORTS | Fútbol
54,95 € | 1-2 J
La gran cantidad de modos de juego y el control son sus claves. Añade jugadores reales, 14 ligas...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

NINTENDO | Velocidad
42,00 € | 1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

GOLDEN SUN
NINTENDO | Rol
45,00 € | 1-2 J

En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.
Puntuación 95

GT ADVANCE 2

THQ | Carreras
52,95 € | 1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HAMTARO — GBC


NINTENDO | Rol
29,95 € | 1-2 J
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.
Puntuación 90

HAMTARO HAM-HAM HEART.

NINTENDO | Estrategia
44,95 € | 1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2 — GBC
EA GAMES | Rol
42,95 € | 1-2 J
Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.
Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES
DONKEY KONG
NINTENDO | Plataformas
39,95 € | 1-2 J
Faltaban ellos, los monos, por estrenarse en GBA. Ya han llegado, gracias a Zeus, con un juego imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. ¿Tienes GBA? Pues ya sabes...
Puntuación: 94

HARRY POTTER 2


EA GAMES | Aventura
54,95 € | 1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

ISS ADVANCE

KONAMI | Fútbol
54,95 € | 1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES

ACTIVISION | Beat'em Up
19,95 € | 1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.
Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2 (NUEVO)
ACCLAIM | Lucha
49,95 € | 1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

LAS DOS TORRES

ELECTRONIC ARTS | Acción
54,95€ | 1-4 J
El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
NINTENDO | Rol
39,95 € | 1-4 J

El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no dejará títere con cabeza.
Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT
NINTENDO | Velocidad
42,00 € | 1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MICROMACHINES

INFOGRAMES | Carreras
54,95 € | 1-4 J
Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.
Puntuación 88

METROID FUSION
NINTENDO | Aventura
44,95 € | 1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.
Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

1. YU-GI-OH! DUELO EN LAS TINIEBLAS
2. POKéMON CRISTAL
3. HARRY POTTER 2
4. ZELDA: ORACLE OF AGES
5. DRAGON BALL Z
6. ZELDA: ORACLE OF SEASONS
7. SUPER MARIO BROS DX
8. POKéMON PLATA
9. ET EL EXTRATERRESTRE
10. POKéMON ORO

RAYMAN 3

▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J



Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

SONIC ADVANCE 2

▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J



El nuevo juego de plataformas de Sonic no os dará ni un segundo de respiro. No sólo ha subido la velocidad desde la primera entrega, sino que además el nuevo diseño de los niveles, la posibilidad de pegar en el aire y el "conejillo", el personaje extra, os van a enganchar a tope. Y con "multi", claro.

Puntuación 93

SPLINTER CELL

▶UBISOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J



El juego de espías más famoso de las consolas "gordas" tiene ya su versión para GB Advance. En la portátil, la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una estudiada jugabilidad. El desarrollo ha variado, pero no el espíritu. Es "Splinter Cell" de purísima cepa.

Puntuación 95

STUNTMAN (NUEVO)



▶ATARI ▶Conducción
▶49,95 € ▶1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SPYRO: SEASON OF FLAME



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1 J

Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Aventura-acción
▶29,95 € ▶1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



▶CAPCOM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 95

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER STREET FIGHTER II



▶CAPCOM ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE




▶ACTIVISION ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación 85

TEKKEN



▶NAMCO ▶Lucha
▶54,99 € ▶1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

TOMB RAIDER

▶UBI SOFT ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▶ACTIVISION ▶Skate
▶53,95 € ▶1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 92

V-RALLY 3

▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-2 J

Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas hand-held en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es "Wario Ware"! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

X-MEN 2 (NUEVO)

▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Tiene el tirón de la película y un desarrollo variado y divertido, pero quizá se haga un poco corto.

Puntuación 86

YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

YU-GI-OH! GBC



▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶39,95 € ▶1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHIS ISLAND
2. RAYMAN 3
3. SUPER MARIO WORLD
4. WARIOLAND 4
5. SUPER MARIO ADVANCE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. LEGEND OF ZELDA
2. METROID FUSION
3. GOLDEN SUN
4. DRAGON BALL Z II
5. TOMB RAIDER

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. X-MEN 2

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. FIFA 2003
4. TONY HAWK 3
5. DAVE MIRRA BMX 3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. KING OF FIGHTERS EX 2
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
2. YU-GI-OH!
3. DRAGON BALL Z
4. POKéMON CRISTAL
5. HAMTARO

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▶ Este es el mes de Donkey Kong Country y de los buenos juegos de acción, como "CT Special Forces 2"



- Ubicación de todos los Artefactos.
- Claves para completar la aventura al 100%.
- Pasos detallados de cómo vencer a Metroid Prime.

Paso a paso, ayuda a Samus a imponer su ley en toda la galaxia

METROID PRIME

SEGUNDA ENTREGA Y FINAL

A Samus aún le queda media aventura por vivir, y en esta entrega será donde se las vea con los enemigos más difíciles de Tallon IV. Menos mal que nosotros sabemos cómo ganarles.

Artefactos de Tallon IV





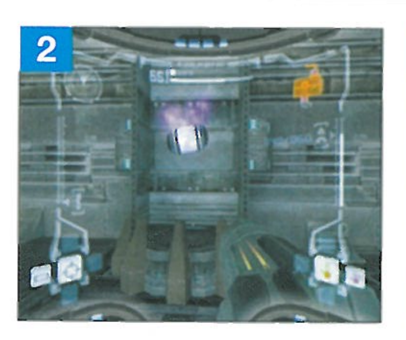
El Phazon, una sustancia muy tóxica capaz de producir horribles mutaciones, fue el causante de la marea de destrucción que invadió Tallon IV. Para detener el poder del Phazon, los Chozo erigieron un templo sobre el cráter en el que se produjo el impacto, y consiguieron sellar el núcleo donde se concentraba. Para **salvar el planeta y abrir el acceso que lleva hasta el Metroid Prime, Samus tendrá que recuperar los doce Artefactos del templo.**

ARTEFACTOS ABANDONADOS POR LOS CHOZO

NOMBRE	UBICACIÓN	ZONA	REQUISITOS PARA OBTENERLO
1. **A. de la Verdad**	Templo de los Artefactos	**Superficie de Tallon**	Lanzamisiles.
2. **A. de la Fuerza**	Sepulcro del Guerrero	**Cavernas Magmoor**	Turbosfera, Botas de Salto Espacial.
3. **A. de los Ancianos**	Torre de Control	**Phendrana**	Morfosfera, Supermisil, Botas de Salto Espacial, Rayo de Plasma.
4. **A. de lo Salvaje**	Cámara Solar	**Ruinas Chozo**	Aracnosfera, Supermisil.
5. **A. del Creador**	Cámara de la Torre	**Ruinas Chozo**	Turbosfera, Aracnosfera, Botas de Salto. Espacial, Rayo de Ondas, Traje Gravitatorio.
6. **A. del Guerrero**	Laboratorio de Élite	**Minas de Phazon**	Bombas de Energía.
7. **A. Chozo**	Arboleda	**Superficie de Tallon**	Botas de Salto Espacial, Turbosfera, Bombas de Energía, Visor de Rayos X.
8. **A. de la Naturaleza**	Lago de Lava	**Cavernas Magmoor**	Supermisil, Visor de Rayos X.
9. **A. del Sol**	Templo de hielo Chozo	**Phendrana**	Rayo de Plasma, Morfosfera.
10. **A. del Mundo**	Cámara de los Ancianos	**Ruinas Chozo**	Rayo de Plasma.
11. **A. del Espíritu**	Cueva de Almacenamiento	**Phendrana**	Rayo Enganche, Bombas de Energía, Visor de Rayos X, Rayo de Plasma.
12. **A. del Recién Nacido**	Minería Phazon	**Minas de Phazon**	Traje Phazon, Bombas de la Morfosfera.

12- El Visor de Infrarrojos





OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Tanque de Energía	Laboratorio de investigación del Éter
Expansión de Misiles	Laboratorio de investigación del Éter
Visor de Infrarrojos	Centro del área de investigación

Estamos de suerte pues, de camino a nuestro siguiente objetivo, vamos a conseguir otro **Tanque de Energía** y otra **Expansión de Misiles.** Sal del **Observatorio** y prepárate para el combate. En la Torre de control aparecerán los **Piratas Voladores,** unos kamikazes que resultarán bastante incómodos mientras no dispongas del Rayo de Hielo o del de Plasma **[1]**. Por ahora, lo mejor será usar contra ellos el Supermisil.

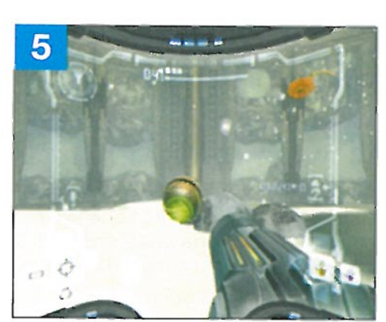
Tras la **Torre de control** llegarás al **Laboratorio de investigación del Éter.** ¡Por fin! Acabamos de descubrir un **Metroid Talloniano.** Escanea al bichito y fíjate que cuando se adhiera al casco de Samus te librarás de él usando las bombas de la Morfosfera. Bueno, después de dar su merecido a algunos Piratas Espaciales más, fíjate que en uno de los tubos de cristal hay un **Tanque de Energía.** Dispara un misil al tubo y recógelo **[2]**. Tampoco te olvides de que en esta sala, en una pasarela estrecha que se encuentra en lo más alto, podrás hacerte también con una **Expansión de Misiles.**

Ya en el **Centro del área de investigación** tendremos que andar casi a oscuras, pero tranquilos, que está muy claro lo que hay que hacer: Lo primero será cargarse a los piratas y lo segundo destruir las Torretas de Autodefensa que están en la parte inferior de la sala, en torno al Visor de Infrarrojos. **Ahora, Escanea los tres interruptores que hay en los ordenadores de la sala y el campo de fuerza que protege este objeto desaparecerá.** En cuanto tengas el **Visor de Infrarrojos,** póntelo, puesto que serás atacado por piratas con dispositivos de ocultación [3].

Sal ahora del **Centro del área de investigación del Éter** utilizando el Visor de Infrarrojos y ten cuidado con los Metroid. Fíjate bien que para abrir la puerta de salida **hay que hacer uso del Rayo de Ondas en un interruptor** (lo podrás ver con el Visor de Infrarrojos). Más adelante verás más puertas de este estilo. Vuelve a la **Estación de Guardado** del **Observatorio** y salva la partida.

13- La Aracnosfera





OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Tres Expansiones de Misiles	Laboratorio de investigación Hidra. Este de las ruinas de hielo y Orillas de Phendrana.
Aracnosfera	Cueva de cuarentena.

Sal del Observatorio usando la puerta inferior y avanza hasta el **Laboratorio de investigación Hidra.** Aquí, aparte de cepillarte a unos cuantos piratas más, puedes recoger otra **Expansión de Misiles.** La encontrarás dentro de un tubo de cordita que podrás ver a tu derecha nada más entrar en la sala. Usa el Supermisil para volarlo.

Para nuestro siguiente objetivo pararemos en primer lugar en el **Área desolada** y guardaremos la partida en la Estación de Guardado. Ahora toca salir por la puerta que hay justo enfrente de la Estación de Guardado, pero para hacerlo, primero tienes que usar el Visor de Infrarrojos y localizar un interruptor [4]. **Utiliza entonces el Supermisil para romper la cordita que lo recubre y activa el interruptor con el Rayo de Ondas.**

Avanza sin miedo hasta la **Cueva de cuarentena,** a enfrentarte contra Thardus, el monstruo de piedra.

Tras vencer a esta formidable criatura, tendrás en tu poder la **Aracnosfera** [5]. Ahora, toca volver al Área desolada y salvar partida.

Dirígete de inmediato a la Estación de Guardado de las **Orillas de Phendrana,** pero antes de salvar tu progreso, puedes hacerte con dos Expansiones de Misiles más. Una se encuentra al **Este de las Ruinas de hielo** y para cogerla necesitarás descubrir una pista magnética que está oculta en lo más alto [6].

Para conseguir la otra Expansión de misiles, tienes que escanear el muro del templo en las **Orillas de Phendrana** y utilizar el Supermisil en una zona más débil para dejar al descubierto un interruptor. Cuando lo escanees se abrirá un pequeño túnel con una pista magnética.

ENEMIGO FINAL

THARDUS

Thardus es una bestia de piedra cargada de radiación Phazon. Derrotarle es sencillo. Primero usa el Visor de Infrarrojos y observa el punto luminoso de su cuerpo. Usa el Supermisil (o el Rayo de Ondas) sobre él y cuando destruyas la piedra que lo recubre, el visor quedará sobrecargado por culpa de la radiación. Ahora quítatelo y destruye la piedra azul que ha quedado al descubierto. Después, ponte de nuevo el Visor y repite la operación varias veces hasta que consigas acabar con el bicho.

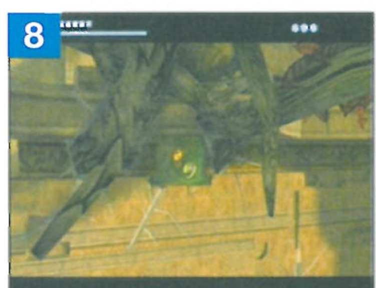
Fíjate que cuando Thardus rueda, puede hacerte bastante daño, así que lo mejor será que esquives su ataque usando el modo turbo de la Morfosfera.



Thardus está cubierto de piedra, pero se le quita con un supermisil.

14- El Rayo de Hielo


7


8


9


10


11

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Ocho Expansiones de Misiles	Plaza principal (dos), Cúpula en ruinas (dos), Fuente en ruinas, Sala de reuniones, Dinamo y Cruce.
Tanque de Energía	Estación de trabajo de Magmoor
Rayo de Hielo	Antecámara

Por lo que parece, algo extraño está pasando en las Ruinas Chozo, así que nos toca volver a ellas. Pero en vez de salir por el ascensor que hay junto a las Orillas de Phendrana, será mejor que volvamos a la **Cueva de cuarentena** (donde derrotamos a Thardus). En este lugar, si utilizas la Aracnosfera para ir por el techo, podrás tomar una salida que lleva directamente al Ascensor hacia **el sur de las Cavernas Magmoor.**

Cuando llegues a la Estación de trabajo de Magmoor tendrás que enfrentarte a unos cuantos Piratas Voladores, pero, al mismo tiempo, también podrás coger **un nuevo Tanque de Energía.** Colócate el Visor de Infrarrojos y busca en el fondo de la sala tres interruptores de los que se activan con el Rayo de Ondas. **Ahora, con tu mejor pulso y usando la Morfosfera, tendrás que resolver un pequeño laberinto para llegar al Tanque de Energía** [7]. Como consejo te diremos que, si un **Triclops** te atrapa entre sus mandíbulas, puedes librarte de él pulsando rápidamente el botón B.

La única salida viable (la puerta izquierda) de la Estación de trabajo de Magmoor te llevará al **Túnel sur del núcleo.** Aquí verás una Espora de Charca, un bicho que puedes usar como plataforma sobre la que saltar para así cruzar la lava. Atraviesa el **Núcleo geotérmico** y cuando llegues al Túnel norte del núcleo fíjate en el techo: podrás ver una estalactita que se puede desprender del techo disparándole un misilazo. Avanza, desprende unas cuantas estalactitas más en los **Fuegos gemelos** y utiliza la Aracnosfera en el Túnel de los fuegos gemelos. Finalmente llegarás hasta el Ascensor que te llevara al **oeste de la Superficie de Tallon.**

Un pequeño respiro

En la Superficie de Tallon, además de salvar la partida en el Lugar del aterrizaje, lo único que hay que hacer es tomar el Ascensor hacia **el oeste de las Ruinas Chozo.**

El Rayo de Hielo está esperándote en las Ruinas Chozo, pero antes de ir a por él vamos a detenernos para recoger unas cuantas Expansiones de Misiles. La primera está **en la Plaza principal** y la obtienes usando el modo turbo de la Morfosfera para propulsarte hasta un hueco que hay debajo del puente [8]. La segunda también está en la Plaza principal, **dentro del árbol.** Usa el Supermisil en el hexágono que ves en su tronco y la dejarás al descubierto [9].

Ahora, ve a la Cúpula en ruinas (donde conseguiste la Morfosfera), usa el modo turbo de la Morfosfera para llegar al hueco que verás en lo alto y obtendrás de esta manera una nueva **Expansión de Misiles** (el otro hueco tiene una pista magnética). En la parte de abajo de la sala, junto a unas luces azules, podrás ver **una zona más débil en el muro.** Utiliza las bombas de la Morfosfera y recoge otra expansión.

Más expansiones

Ve ahora a la **Fuente en ruinas** y mira bien en ella. Transfórmate en la Morfosfera, ponte sobre la fuente y serás lanzado a **una pista magnética** que hay en lo alto. Al final de la pista tienes una nueva expansión.

Avanza hacia la **Sala de reuniones** y ve a la puerta que está entre los faros rojos. Seguro que la recuerdas, ¿verdad? **Salta encima del faro rojo de la derecha y desde aquí hazlo a la plataforma que hay justo encima. del "farolillo". Utiliza las bombas para destruir la puerta metálica y recoge otra Expansión.**

Antes de dirigirnos al Horno para tratar de hacernos con el Rayo de Hielo, puedes salir desde la Sala de reuniones **rumbo al Pasillo acuático para luego ir a la Dinamo.** En este lugar te encontrarás con otra pista magnética y en lo más alto de ella, una Expansión de Misiles [10].

Vuelve a la Sala de reuniones, **salva la partida y avanza hasta el Horno.** Usa la pista magnética y llegarás a unos túneles con cajas que desaparecen. Para atravesarlos, vas a tener que usar el modo turbo de la Morfosfera, rodar muy rápido e inmediatamente utilizar una bomba para saltar. Dentro del Horno, **debes escanear el Legado Chozo** que está a la izquierda y salir por la tubería que hay al lado. Cuando llegues al Cruce, puedes lograr una nueva Expansión de Misiles si te fijas en que junto a los Legados Chozo, se encuentra un interruptor (justo debajo de una estructura de cordita) que activa una nueva pista magnética.

Sigue avanzando y llegarás a la **Sala de los Ancianos.** Aparecerá el Fantasma Chozo, otro enemigo que resultará incómodo de combatir en tanto no tengas el **Visor de de Rayos X.** Lo siguiente a hacer aquí es saltar sobre las manos de la estatua transformado en Morfosfera. Serás lanzado hacia otro interruptor que activa tres nuevos interruptores de colores [11]. Utiliza rápidamente el Rayo de Ondas en el de la izquierda y abrirás **el camino para llegar al Lago reflectante.**

Como pez en el agua

Lo primero que hay que hacer en el Lago reflectante es lanzarse al agua y usar las bombas para **destruir el tapón que hay en el fondo de la piscina.** Después, haz uso del modo turbo de la Morfosfera para llegar hasta **la Antecámara,** la sala superior en la que está el Rayo Hielo. Recuerda que si uno de los Sapos de piedra que hay aquí te traga, lo reventarás con una bomba.

Bueno, el Rayo de Hielo ahora es tuyo. Ya ha llegado el momento de salvar los progresos y para eso tienes **la Estación de Guardado** que hay enfrente de la Antecámara.

15- El Traje Gravitatorio







OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Tanque de Energía	Sala de los Ancianos
Expansión de Misiles	Caverna poblada

Antes de partir rumbo a la Superficie de Tallon, iremos a por otro Tanque de Energía bastante sencillo de conseguir. Ahora que tienes el Rayo de Hielo, dirígete de nuevo a la Sala de los Ancianos, cárgate a los **tres Fantasmas Chozo** que aparecen y usa el Rayo de Hielo en el interruptor blanco. Después colócate **sobre las manos de la estatua del Anciano Chozo** [12] y serás impulsado a una habitación secreta con un nuevo Tanque de Energía.

Camino de vuelta

Retorna a la Estación de Guardado del Lago reflectante, sal por la tubería que hay aquí y llegarás al Ascensor hacia el este de la Superficie de Tallon. Nada más salir del ascensor, **en la Caverna poblada,** te toparás con una Expansión de Misiles [13].

Sigue avanzando y en el **Lugar de impacto de la fragata** sal por la puerta que hay cerca del contenedor de Phazon (es la puerta que está justo a la derecha). Sigue tu camino hasta el Lugar del aterrizaje, salva tus progresos, ve al **Cañón de Tallon,** luego a la **Cueva de las raíces** y finalmente toma el Ascensor hacia **el este de las Cavernas Magmoor**. En las cavernas pondremos rumbo al Ascensor **al sur de Phendrana.**

Por si te has perdido, recuerda que debes estar situado en Phendrana, en un ascensor que lleva **al sur de las Cavernas Magmoor** y que a este ascensor llegas desde una puerta que hay en la **Cueva de cuarentena** (el lugar donde venciste a Thardus). Si te fijas, podrás ver que en la sala del Ascensor hacia el sur de las cavernas Magmoor hay una pista magnética. Sal por ella y avanza hasta **el Pico nevado.**

Nieve y mucho frío

Una vez en el Pico nevado no intentes salir por la puerta que hay bajo el agua. En lugar de eso, hazlo por la que está justo encima. Avanza hasta la **Cueva congelada** y dispara a las estalactitas. Fíjate que una de las dos puertas que hay en la Cueva congelada lleva a una Estación de Guardado, mientras que la otra te lleva a los Límites de Phendrana, así que graba tu partida, si quieres, y luego sal por la segunda puerta.

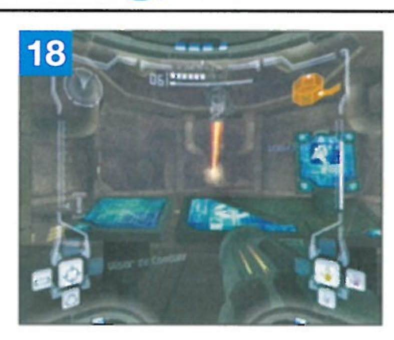
De los Límites de Phendrana se sale a través de un pasillo acuático que lleva directamente a la **Cueva del cazador.** Aquí será mejor que dispares a las tres estalactitas del techo y cruces luego hasta la puerta que hay enfrente para salir por el **Túnel del lago.** Por fin hemos llegado a la **Cámara gravitatoria.**

Dentro de la Cámara gravitatoria tendremos que andar con mucho cuidado **de los tentáculos y de los Jelzap** [14] hasta que demos con **el Traje Gravitatorio** [15] Con este traje los movimientos ya no se ralentizarán en los entornos acuáticos, así que no lo dudes ni un solo segundo: **la manera de salir rápidamente de la Cámara gravitatoria es utilizar esta nueva habilidad y usar la puerta que hay fuera del agua.** Este es un camino más corto para volver a las Cavernas Magmoor y desde aquí regresar de nuevo a la Superficie de Tallon. **¡No olvides guardar la partida en el Lugar del aterrizaje!**

16- Las Bombas de Energía







OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Expansión de Misiles	Lugar del impacto de la fragata, Contenedor de riesgo biológico, Cantera principal, Laboratorio Élite, Acceso de control de Élite
Tanque de Energía	Ascensor de carga de la cubierta Gamma, Túnel acuático de acceso.
Bombas de Energía	Dinamo central

Ve al Lugar del impacto de la fragata, acaba con los Piratas Voladores y tírate al agua, para, en un hueco a tu izquierda coger una nueva Expansión de Misiles. Sal de allí por la **puerta blanca que hay tras unas cajas** y avanza por los túneles hasta el **Núcleo del reactor**. Aquí, elimina a dos Piratas de Agua, y usa el Visor de Infrarrojos para buscar **cuatro interruptores** (tres están abajo, y uno al lado de la puerta). Usa el **Rayo de Ondas** sobre ellos y abrirás la puerta que lleva al **Acceso al reactor** (aquí hay una Estación de Guardado). La puerta de salida se abre con el Visor de Infrarrojos y el Rayo de Ondas.

En el Ascensor de carga de la **cubierta Gamma** verás un Tanque de Energía detrás de una puerta de cristal [16]. Rómpela con un misilazo y cógelo. Ponte luego el Visor de Infrarrojos, mira a la derecha de la puerta rota y usa el Rayo de Ondas en un interruptor. Ahora, salta y mira detrás para activar otro interruptor. Arriba del todo verás el último, que abre la puerta de salida de esta sala.

En el **Contenedor de riesgo biológico** hay tres interruptores más: usa de nuevo el Visor de Infrarrojos y búscalos para abrir la puerta (hay dos arriba y uno bajo el agua). Y detrás de una puerta de cordita deteriorada, hay **otra Expansión de Misiles.**

Usa el Visor de Infrarrojos en el ▶

▶ **Área 1 de investigación tecnológica** y avanza hasta el Túnel acuático de acceso. Aquí tienes un divertido laberinto y usando el salto bomba con habilidad (tres veces) cogerás un nuevo Tanque de Energía.

En la Sala del gran árbol, sal por la puerta de la parte inferior y coge el Ascensor hacia el este de las minas Phazon. Éste es el lugar de Tallon más apreciado por los Piratas Espaciales, **las Minas de Phazon.**

En la Cantera

En la Cantera principal busca una pista magnética y llegarás a una nueva Estación de Guardado. Piensa que hasta que encuentres otra, va a pasar bastante tiempo, así que salva la partida sin dudarlo un segundo. **Sube a lo más alto de la estructura y busca con el Visor de Infrarrojos un interruptor que activa un ordenador. Al escanear su pantalla, activarás una grúa.** Usa la **Aracnosfera,** y recoge una Expansión de Misiles. Lo siguiente que debes hacer es **escanear los dos interruptores** de la sala para bajar el campo de fuerza y salir al **Acceso de seguridad** Aquí te encontrarás con dos Mega Torretas que destruir.En la Estación de seguridad de la mina te encontrarás con el **Soldado de Ondas.** Fíjate en su color y usa el Rayo de Ondas, pues éste será el único arma que funcione [17]. En el **Laboratorio Élite,** aparte de luchar con varios Soldados de Ondas, Escanea los dos ordenadores y activa unas plataformas que te llevarán a lo alto de la sala. Encontrarás un **Rayo Pulsión,** instrumento que se usa escaneando el ordenador y que mueves con el rotogenerador que hay a tu izquierda. Úsalo para romper las paredes y hazte con una nueva Expansión de Misiles (en la pared de la izquierda) y la puerta de salida [18].

Avanza hasta el **Procesamiento de mineral** y disponte a resolver un divertido puzzle: Fíjate que hay varias unidades de control de rotación y un holograma a su izquierda [19]. En la primera unidad, mira a tu izquierda y gira la pista magnética azul hasta que quede alineada para que puedas subir al segundo piso. Allí, usa la otra unidad de rotación hasta que la pista roja quede alienada con la pista del siguiente piso. Vuelve abajo, usa de nuevo la unidad, mira el holograma y no pares hasta que la raya roja sea una línea continua. Sube de nuevo por la pista magnética roja, sal por la primera puerta blanca y llegarás al ascensor que lleva al **segundo nivel de las Minas de Phazon.**

En el Control de Élite

En el **Acceso al control de Élite,** fíjate en unas rejillas de las que sale un gas de color verde. Al lado, verás una caja explosiva y si la disparas, aparecerá una nueva Expansión.





En el **Control de Élite,** tendrás tu primer combate contra un **Pirata de Élite.** No te asustes por su tamaño y prepárate para usa el Supermisil [20]. En cuanto le hayas despachado, aparecerán tres Soldados de Hielo a los que podrás eliminar utilizando el Rayo Hielo (para congelarlos) y luego disparándoles un misil.

La siguiente sala a la que llegas es el **Compartimento de ventilación,** y deberás cruzarlo rápido para que el veneno no te afecte. Ten cuidado en el Laboratorio Omega, pues hay **dos Soldados de Ondas y tres Piratas Espaciales armados con Rayos.** Después de eliminarlos a todos, sal por la puerta blanca del suelo.

Después del **Laboratorio Omega** está la **Dinamo central**. En este lugar, primero tendrás que eliminar al **Centinela invisible** y luego resolver un laberinto para coger las Bombas de Energía. Cuando lo hayas hecho, ve hacia la puerta blanca que no está bloqueada y salva la partida.

ENEMIGO FINAL

EL CENTINELA INVISIBLE

No puedes escanearlo, ni tampoco utilizar la función de fijar blanco, puesto que es invisible. En cuanto veas sus luces rojas apúntale de manera manual y utiliza contra él el Supermisil, o el Rayo cargado. Claro, que con el Supermisil, sólo necesitarás un par de impactos para dejarlo fuera de combate...



En cuanto entres en la Dinamo, sonará una alarma y... ¡prepárate!

17- El Rayo Enganche







OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Mapa de la zona	Estación del Mapa del Laboratorio Omega.
Tanque de Energía	Compartimento de ventilación.
Rayo Enganche	Depósito de almacenamiento B
Expansión de Misiles	Acceso de seguridad A

Desde la Estación de Guardado de la Dinamo central, vuelve a la Sala de procesamiento de mineral. Cuidado, pues al salir te estarán esperando varios Soldados de Hielo.

Una vez llegues al **Laboratorio Omega** volverás a combatir contra otro Pirata de Élite, pero con lo lento que es, seguro que ya no te plantea problema alguno. Sube a la parte alta de la sala y mira la puerta que hay bloqueada con bendecio. Salta junto a ella y usa una **Bomba de Energía** para volarlo todo [21]. En la sala que hay detrás, te harás con el mapa completo de las Minas de Phazon.

Avanza hasta el **Compartimento de ventilación,** utiliza una Bomba de Energía sobre la rejilla del suelo y así podrás acceder a un interruptor. **Al escanearlo, activarás el sistema de ventilación, y el veneno y los Puffos de la zona serán eliminados.** Y verás otro **Tanque de Energía.**

Sigue avanzando y sube a la sala de Procesamiento de mineral. En cuanto entres, fíjate en la **unidad de control de rotación** que hay a la derecha, al lado de unos escombros. Usa una Bomba de Energía para volarlos [22] y ponte a resolver este otro puzzle para alinear la pista magnética amarilla correctamente. Una vez hecho, podrás llegar a otra puerta bloqueada por escombros. Usa otra Bomba de Energía y entra en el **Depósito de almacenamiento B** a por **el Rayo Enganche.**

Utiliza ahora el Rayo Enganche en el punto de enganche que hay en la **sala de Procesamiento de mineral** y sal por la puerta que hay enfrente del Depósito de almacenamiento B [23]. Cruza la **sala de Tratamiento de residuos** y llegarás de nuevo a la **Cantera principal.**

Antes de volver a la superficie, no dudes en hacerte con una Expansión de Misiles muy fácil de conseguir y que además te pilla muy cerca: ve al **Acceso de seguridad A** y usa una Bomba de Energía para volar una puerta de bendecio. Detrás, podrás coger la Expansión de Misiles.

18- Visor de Rayos X y Artefacto Chozo


24


25

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Expansión de Misiles	**Túnel de la arboleda, Cámara del gran árbol, Horno, Pasillo acuático, Acceso a la cámara de entrenamiento, Plaza principal.**
Visor de Rayos X	**Arboleda.**
Artefacto Chozo (el séptimo)	**Arboleda.**
Expansión de Bombas de Energía	**Lago de magma.**
Tanque de Energía	**Arboleda.**

Sal de la Cantera hacia el ascensor que va a la Superficie de Tallon. Allí, ve a la **Sala del gran árbol** y salta sobre las plataformas hasta ver un rotogenerador. Úsalo para abrir un acceso a la parte superior de la sala donde verás una pista magnética que lleva a la puerta blanca en lo alto.

Entra en el **Túnel de la arboleda,** usa una Bomba de Energía para despejar el camino y prepárate para una prueba de habilidad con la Turbosfera. Si llegas a lo más alto, usa una bomba y obtendrás una nueva **Expansión de Misiles.**

En la Arboleda estará el **Visor de Rayos X**. Para salir de aquí, busca una zona débil del muro y usa una Bomba de Energía. Ahora busca un tapón bajo el agua y rómpelo con una bomba. Aparecerá un rotogenerador abajo. Úsalo y verás un **Artefacto Chozo.** Aunque no sepas para qué sirve, cógelo, que ya verás luego.

Cuando busques por arriba una salida de la Arboleda aparecerán tres Fantasmas Chozo; ahora con el Visor de Rayos X serán enemigos más sencillos [24]. Cuando los derrotes, el acceso a la salida quedará abierto.

Vuelve a la Sala del gran árbol y salta a la plataforma que hay al lado de la de la pista magnética. Usa el Visor de Rayos X, mira hacia arriba y verás una plataforma oculta (el agua rebota, aunque no la veas). Salta sobre ella y podrás llegar a la Cámara del gran árbol donde verás otra Expansión de Misiles.

Más artefactos

Hay otra puerta en la Cámara del gran árbol que lleva al Ascensor hacia **el sur de las Ruinas Chozo.** Sube en él, y ve al **Lago reflectante.**

Ahora ve a la **Sala de los ancianos** y sal por la puerta blanca que lleva al Horno. Usa una Bomba de Energía en una zona débil del muro. Usando la Turbosfera puedes saltar hasta un laberinto de pistas magnética y llegar a otra Expansión de Misiles.

La siguiente Expansión de Misiles está en el **Pasillo acuático.** Ve allí y busca un túnel bajo el agua. Al otro lado, fuera del agua, la encontrarás.

Ahora ve al **Arboreto,** atraviésalo, pasa de los fantasmas y dirígete a la **Fuente en ruinas.** Sal por la puerta que va a la **Fuente de la meditación** y entra en el **Lago de magma.** Usa el Rayo Enganche para saltar sobre la lava y en la pared de enfrente usa una Bomba de Energía. Ante tus ojos aparecerá la primera Expansión de Bombas de Energía [25].

La siguiente sala es el Acceso de la cámara de entrenamiento. Justo al final de este pasillo verás unas hojas y detrás de ellas, un túnel que lleva hasta otra Expansión de Misiles.

Avanza y al entrar en la Cámara de entrenamiento aparecerán fantasmas. Al acabar con ellos, aparecerán dos conectores estándar de la Morfosfera. El primero activa la salida y el otro un pequeño ascensor para la Morfosfera y una pista magnética. Al final de esta pista hay una tubería que lleva hasta **un nuevo Tanque de Energía.**

Después de la Cámara, avanza por el **Túnel del émbolo** y párate cuando llegues a la Plaza principal. Mira a tu izquierda y al fondo podrás ver una Expansión de misiles a la que ahora llegarás usando el Rayo Enganche.

Vuelve a la Superficie de Tallon y no dudes en guardar tus progresos.

19- El Rayo de Plasma


26


27

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Expansión de Misiles	**Cueva de las raíces, Control de cuarentena, Orillas de Phendrana.**
Rayo de Plasma	**Núcleo geotérmico.**
Expansión de Bombas de Energía	**Oeste de las ruinas de hielo.**

Desde el Lugar del aterrizaje dirígete hacia el Ascensor hacia el **este de las Cavernas Magmoor.** Una vez en la **Cueva de las raíces,** párate a por otra Expansión de Misiles. Nada más entrar verás un punto de enganche que permite saltar a una plataforma que hay enfrente. Sigue subiendo y ponte el Visor de Rayos X para buscar plataformas invisibles.

Cuando te encuentres muy cerca de la **puerta roja** que hay en lo alto, con el Visor de Rayos X puesto, busca una pared falsa y al destruirla verás una Expansión de Misiles.
Dirígete al ascensor y baja a las **Cavernas Magmoor.** El Núcleo geotérmico te está esperando.

Hacia el laberinto

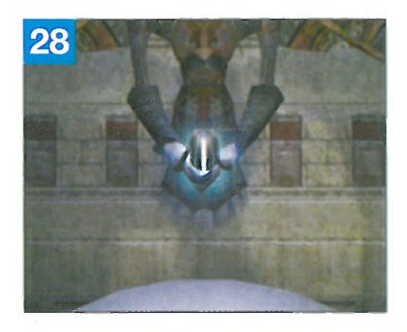
Cuando hayas llegado al **Núcleo geotérmico,** cruza hasta el otro lado y busca un punto de enganche que hay en lo más alto de una de las plataformas [26]. Salta y utiliza el rotogenerador que verás también en la plataforma en la que aterrizas. Con esta acción, **una parte móvil de la plataforma se enroscará en la parte superior.** Salta de plataforma en plataforma repitiendo la misma operación. Cuando por fin llegues a la plataforma más elevada, utiliza una bomba en el rotogenerador para que aparezca **una pista magnética.** Ahora tienes un laberinto en el que tienes que demostrar tu habilidad controlando la Aracnosfera. Al final del laberinto encontrarás una puerta con escombros, así que vuélala y entra a por el **Rayo de Plasma** [27].

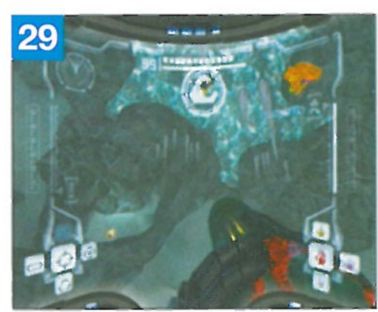
En fin, ¿qué hacemos ahora? Pues dirígete a la **Estación de trabajo de Magmoor,** toma el Ascensor hacia el sur de Phendrana y adéntrate en la **Caverna de cuarentena.** Tienes que utilizar el Rayo Enganche para llegar a una tubería que conduce directa a una Expansión de Misiles.

A continuación ve al **Oeste de las ruinas de hielo.** Salta a la segunda plataforma que ves enfrente y usa el Rayo de Plasma para descongelar el suelo de hielo. Ya tienes una nueva Expansión de Bombas de Energía.

Ha llegado el momento de guardar tu progreso, así que ve a las **Orillas de Phendrana,** pero antes de salvar **busca un muro helado** justo detrás de un pilar de hielo. Descongélalo con el Rayo de Plasma y te podrás hacer con otra Expansión de Misiles.

20- Difusor de Hielo y Látigo de Ondas


28


29


30

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Artefacto del Sol	Templo de hielo Chozo.
Artefacto de los Ancianos	Torre de control.
Artefacto del Espíritu	Cueva de almacenamiento (Límites de Phendrana).
Expansión de Misiles	Este de las ruinas de hielo, Cueva congelada, Cámara gravitatoria, Cueva de los Triclops, Cámara del cenador.
Dos Expansiones de Bombas de Energía	Cueva de seguridad, Sepulcro del guerrero.
Tanque de Energía	Camino al ascensor.
Difusor de Hielo	Túnel de las orillas.
Artefacto de la Fuerza	Sepulcro del guerrero.
Artefacto de la Naturaleza	Lago de lava.
Artefacto de lo Salvaje	Cámara solar.
Artefacto del Creador	Cámara de la torre.
Látigo de Ondas	Torre de la luz.
Artefacto del Mundo	Cámara de los ancianos.

Quizá ya sepas algo de los artefactos Chozo. Con todo, siempre que haya uno cerca, iremos a cogerlo, pues el final se acerca y los necesitaremos. Por eso, ahora sal de la Estación de las Orillas de Phendrana y dirígete al **Templo de hielo Chozo.**

Entra en el Templo y acércate a la estatua para descongelar el hielo de sus manos con el Rayo Plasma. Salta sobre ellas [28] y verás que se rompe una puerta que hay sobre el pedestal. **El Artefacto del Sol** es tuyo.

Ahora ve al Este de las ruinas de hielo. Busca un muro de hielo bajo la puerta al Pasaje y descongélalo. Ya tienes otra Expansión de Misiles.

El siguiente lugar al que dirigirte es la **Torre de control.** Quizá esté lejos y sea peligroso, pero vas equipado con el **Rayo de Plasma,** así que úsalo contra todos los piratas que veas a lo largo del trayecto. Ya allí, **súbete al bunker que hay sobre de la puerta de enfrente, descongela la ventana y Escanea lo que ves al fondo.** Usa un Supermisil sobre la base de la torre y hazte con el **Artefacto de los Ancianos.**

Pon rumbo a la **Cueva congelada,** donde hay otra Expansión de Misiles que antes no podías coger. Usa el Rayo Enganche en el Planeador y salta a la plataforma (con dos cajas) que hay enfrente. Mira hacia el techo y lanza un misil a **una estalactita que al caer romperá el suelo.** Tírate al agua y recoge la expansión.

Recogiendo de todo

Sal de la Cueva congelada rumbo a los **Límites de Phendrana**. Usa allí el Rayo Enganche y escala. Al pasar las dos plataformas flotantes, ponte el Visor de Rayos X y **busca una puerta oculta.** Usa una Bomba de Energía para romper el muro y entra en la **Cueva de almacenamiento** a recoger el **Artefacto del Espíritu.** Si sigues escalando hasta lo más alto, podrás entrar en la **Cueva de seguridad** para recoger una nueva Expansión de Bombas de Energía.

Desde los Límites de Phendrana es fácil llegar a la **Cámara gravitatoria.** Usa el camino superior para llega y nada más entrar, en una plataforma superior, verás otra Expansión de Misiles. Para cogerla, dispara con el Rayo de Plasma a las estalactitas del techo y quedará al descubierto un punto de enganche [29].

Después del paseo por Phendrana, ve al Ascensor que te lleva **al sur de las Cavernas Magmoor.** De camino al ascensor, fíjate en la pared helada que guarda un Tanque de Energía. Usa el Rayo de Plasma y recógelo.

Por las Cavernas

Ya en las Cavernas Magmoor vete al **Túnel de las orillas** y rompe el cristal del tubo con una Bomba de Energía. Debajo está el **Difusor de Hielo,** una poderosa combo que usa 10 misiles.

Ahora ve a la **Estación de control,** sube a lo alto y usa el rotogenerador que hay bajo unos ordenadores. Se activará un puente que te permitirá llegar al **Sepulcro del guerrero** para coger el **Artefacto de la Fuerza.** Usa una Bomba de Energía en la base de la estatua y podrás acceder a una habitación secreta que tiene una Expansión de Bomba de Energía.

Sigue a la **Cueva de los Triclops** y, a la derecha de las cajas que hay en una de las entradas, usa el Visor de Rayos X para ver las plataformas invisibles. Salta de una a otra y en cuanto llegues al pilar central, usa el Supermisil para dejar al descubierto otra Expansión de Misiles.

La siguiente sala a visitar es el **Lago de lava**. Si utilizas el visor de Rayos X verás que el pilar del centro esconde un artefacto Chozo. Rompe el pilar con un Supermisil y recoge el **Artefacto de la Naturaleza.**

Tras este paseo por las Cavernas de Magmoor, subiremos a las **Ruinas Chozo**. Nada más salir del ascensor dirígete a **la Torre solar.** Aquí la pista magnética está bloqueada, pero si activas cuatro símbolos rúnicos, llegarás a la **Cámara solar.** Dos de los símbolos están tras las columnas y los otros en los lados, detrás de la cordita. Avanza hasta la Cámara solar, elimina a los fantasmas y **en la flor gigante** del centro aparecerá el **Artefacto de lo Salvaje** [30].

Pon rumbo a la Cúpula en ruinas, sal de ella por la puerta morada y entra en la **Torre de la luz.** Nada más entrar lánzate al agua y, gracias al Traje Gravitatorio, podrás llegar a la Cámara de la torre para recoger el **Artefacto del Creador.**

Ahora vuelve a la Torre de la luz y **disponte a escalar a lo más alto. Sube por las plataformas, colócate en la del centro y rompe los cuatro pilares que hay a tu alrededor usando Supermisiles. Al hacer todo esto, las plataformas se moverán y podrás subir al siguiente piso.** Repite esto un par de veces más y como premio, podrás llegar hasta la plataforma más alta, en la que encontrarás el **Látigo de Ondas.**

¿Recuerdas el **interruptor rojo** de la Sala de los ancianos?. Pues viaja hasta esta sala y usa el Rayo de Plasma sobre él a ver que pasa. Verás que **la estatua se mueve** y deja al descubierto una puerta que lleva hasta el **Artefacto del Mundo.**

Ya falta poco

Ahora toca poner rumbo a las Minas Phazon, así que habrá que volver a la Superficie de Tallon. De paso, aunque te pille un poco lejos, puedes ir a por una Expansión de Misiles que hemos dejado olvidada en la **Cueva de las raíces.** Está en lo alto, justo detrás de una puerta roja que lleva a la **Cámara del cenador** (llegarás usando el Visor de Rayos X).

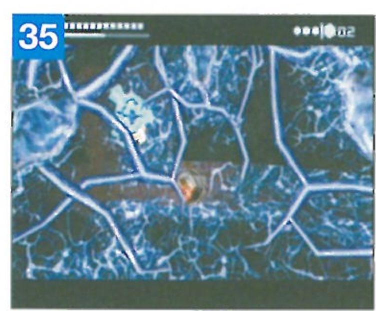
21- El Lanzallamas y el Traje Phazon











OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Lanzallamas	Depósito de almacenamiento A.
Artefacto del Guerrero	Laboratorio de Élite.
Expansión de Misiles	Acceso a la sala de los hongos, Sala de hongos B, Cuarentena de Metroides A, Cuarentena de Metroides B, Centro de procesamiento de Phazon.
Traje Phazon	Cuartel de Élite.
Tanque de Energía	Acceso al centro de procesamiento.
Artefacto del Recién Nacido	Minería Phazon.

Vuelve a las Minas de Phazon por el camino que hicimos la primera vez.

En la **Estación de seguridad de la mina,** antes de la puerta morada que lleva al Acceso de seguridad B, hay una puerta de bendecio que esconde un ordenador. Vuélala con una Bomba de Energía y Escanea la pantalla del ordenador. El campo de fuerza que impide el acceso a la puerta roja de abajo se desactivará. Ahora entra al **Depósito de almacenamiento** A a recoger el Lanzallamas.

Ve al **Laboratorio de Élite** y mira el tanque que contiene al **Pirata Élite** [31]. Usa una Bomba de Energía para romperlo y elimina al pirata. Una vez se termine la lucha, el **Artefacto del Guerrero** será tuyo.

La Dinamo Central

Vuelve a esta sala y guarda la partida. Sal de ella por la puerta frente a la Estación de Guardado. Sal ahora de la sala por la puerta de enfrente y entrarás en el **Acceso A a la cuarentena.** Aquí hay cuatro Mega Torretas, pero las puedes esquivar si usas el agujero de la derecha.

En cuanto entres en la **Cuarentena de Metroides A, escanea todas las consolas para que baje el campo de fuerza y que los Metroides eliminen a los piratas. Para atravesar esta zona necesitarás usar el Visor de Rayos X y saltar sobre plataformas invisibles, y así evitar la radiación del Phazon** [32]. **Cuando veas el comienzo de la pista magnética,** usa un par de Bombas de Energía y tendrás acceso a una Expansión de Misiles. Sal de esta sala y llegarás al **ascensor** que te lleva al tercer nivel de las minas.

Nada más salir, llegas al **Acceso a la sala de los hongos.** Debajo del hongo más grande, podrás ver una Expansión de Misiles. Si tienes suficiente energía, tírate a por ella y recógela. Si no, déjalo para luego, cuando tengas el **Traje Phazon.**

En la **Sala de hongos A,** salta de seta en seta acabando con los Metroides Cazadores. Avanza y al llegar a la **Sala de hongos B** recoge otra Expansión de Misiles, debajo de la puerta de salida, en el medio de un círculo de hongos. Aunque la veas con el Visor de Infrarrojos, necesitas usar una bomba para cogerla.

Ve a la **Cuarentena de Metroides B,** salva la partida en la Estación de Guardado de la sala y busca un tubo de cordita deteriorado. Dispara un Supermisil y otra Expansión de Misiles aparecerá ante tus ojos [33].

A por el traje Phazon

Seguro que ya has visto las extrañas lecturas que provienen del **Cuartel de Élite,** así que ve allá a ver qué ocurre. Dentro te espera el **Pirata Omega,** el guerrero más poderoso de los piratas, para tener un combate formidable. La recompensa lo vale: **el Traje Phazon** para Samus.

Sal del Cuartel de Élite por la puerta de arriba y en el **Acceso al centro de procesamiento** podrás ver el último Tanque de Energía que nos quedaba por encontrar [34].

Si has seguido todas nuestras instrucciones, y con el Traje Phazon en tu poder estás en disposición de conseguir el penúltimo artefacto. Vuelve rápido al **túnel de la Minería Phazon,** arrójate al Phazon y usa las bombas para eliminar todos los obstáculos. Al final encontrarás el **Artefacto del Recién Nacido** [35].

La siguiente sala es el **Centro de procesamiento de Phazon.** Aquí, usa el Visor de Rayos X, busca unas plataformas ocultas y finalmente, detrás de un muro, encontrarás la última Expansión de Misiles.

Sal de las Minas de Phazon usando el Ascensor hacia el sur de las Cavernas Magmoor y vuelve a la Superficie de Tallon.

ENEMIGO FINAL

PIRATA OMEGA

El Pirata Omega es el enemigo más poderoso de las Fuerzas de Piratas Élite. Puede hacerse invisible, aunque al hacerlo es cuando se vuelve vulnerable.

En primer lugar, dispara los Supermisiles para volar las cuatro piezas de la armadura del Pirata Omega. Mientras lo haces, intenta evitar, saltando, su ataque principal y procura no pisar las piscinas radiactivas. Cuando el Pirata Omega se haya quedado sin armadura, se hará invisible con el objetivo de regenerarse. En ese momento aparecerán varios soldados para protegerle, pero no pierdas mucho tiempo con ellos: ponte el Visor de Rayos X y búscale. En cuanto lo veas, usa el Supermisil en su corazón.

Después de regenerarse, el Pirata Omega volverá a aparecer, pero ya sabes lo que hay que hacer. Acaba con su armadura en tres ocasiones más, aciértale otras tres veces con el Supermisil, y el combate habrá concluido.

Es muy importante que no te obsesiones con los soldados que vienen a protegerle, especialmente cuando te quede un impacto de Supermisil para derrotarle.



Acaba con la coraza del Pirata Omega y el resto será pan comido.

22- Enfrentamiento contra Metroid Prime

36



37



38

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Artefacto de la Verdad	Templo de los Artefactos.

Sin demorarte un solo segundo, salva la partida en el **Lugar del aterrizaje** para recuperar energía y restablecer toda tu munición. **El Templo de los Artefactos** te está esperando y si nos has hecho caso a lo largo de toda esta guía y has llevado a cabo todo lo que te hemos dicho hasta aquí, sólo te faltará un artefacto para salvar el planeta. No te preocupes, ese artefacto está en el templo y en cuanto entres lo verás [36].

Seguro que te has planteado varias veces **para qué necesitas los doce Artefactos abandonados por los Chozo. Pues, aparte de para salvar el planeta, los necesitas para que Meta Ridley aparezca.** Después de que le hagas morder el polvo, se abrirá el **acceso al Cráter del impacto**, una nueva zona [37]. No te preocupes demasiado por la energía de Samus, puesto que nada más bajar del ascensor verás una **Estación de Guardado.**

Bajando por el Cráter

El Cráter del impacto es una zona poco extensa en la que seguro que no te pierdes. La primera sala que visitas es el **Núcleo del Phazon,** una sala llena de Metroides que no pararán de molestar mientras saltas de plataforma en plataforma para alcanzar la salida. La mejor estrategia a seguir consiste en saltar lo más rápido posible y utilizar, como mucho, una Bomba de Energía, puesto que las necesitarás más adelante para reventar a un par ellos.

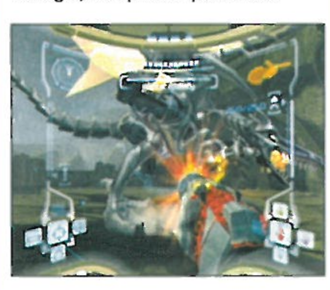
Dentro de la **Cámara de Phazon** te espera el Metroid Prime, el origen del Phazon [38]. Pero cuando logres acabar con él, tampoco te pongas a cantar victoria, porque a continuación **tendrás que combatir contra su esencia en un segundo combate, más duro, si cabe.** Para afrontarlo, **solo dispondrás de la energía y la munición que te quede tras el primer combate** dado que en el camino no hay ninguna Estación de Guardado. No te preocupes, sigue nuestros consejos y todo habrá terminado. ¡Enhorabuena!

ENEMIGO FINAL 1

META RIDLEY

El combate contra este enemigo con un nombre tan sugerente, Meta Ridley, consta de dos fases. En la primera parte, casi todo el tiempo te atacará desde el aire y si esquivas bien sus ataques y disparas bien el Rayo de Plasma cargado, apuntando a su corazón, no tendrás demasiada dificultad para conseguir llegar a la segunda fase del combate.

La segunda fase es la más complicada y comienza en el momento en que a Meta Ridley le quede aproximadamente un cuarto de toda su energía. En esta fase, ya no tendrá alas y te atacará en el suelo. El combate resultará bastante difícil si no te centras en esquivar sus ataques físicos a base de movimientos rápidos. Para hacerle daño, puedes usar el Rayo de Plasma sin parar y fijarte en el momento en que su cuerpo empieza a brillar. Si no paras de disparar, tarde o temprano se pondrá de pie y dejará su corazón al descubierto para que rompas una de sus placas de recubrimiento. Piensa que en esta fase, cada vez que le hagas daño, perderá muy poca energía, así que ten paciencia.



Un largo combate en dos fases te espera al encontrar a Meta Ridley.

ENEMIGO FINAL 2

METROID PRIME

Que este combate sea más o menos complicado dependerá de los Tanques de Energía que lleves, de los misiles que tengas y de las combos que hayas conseguido. En cuanto a los Tanques el mínimo debería ser de 11 y con respecto a los misiles entre 150 y 200, pese a que lo ideal sería tenerlos todos.

El combate contra el Metroid Prime tiene lugar en cuatro fases, cada una en una subcámara distinta. En cada fase, el color de las rayas de su cuerpo te indicará el arma al que es vulnerable, así como el tipo de ataque que va a usar contra Samus. Cada vez que el Metroid reciba suficiente daño, el color de su cuerpo cambiará.

En la primera subcámara los colores de Metroid Prime serán morado y amarillo; en la segunda morado, blanco y amarillo; en la tercera usará los cuatro colores y en la última se alternarán rápidamente de forma aleatoria. El uso de las combos, sobre todo el Difusor de Hielo y el Látigo de Ondas, te resultarán de gran ayuda aunque gasten un montón de misiles. No te preocupes si los gastas todos, que en el siguiente combate no los necesitarás.



En la lucha contra Metroid Prime puedes gastar todos tus misiles.

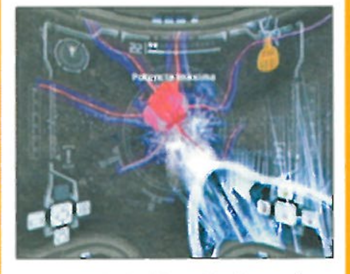
ENEMIGO FINAL 3

LA ESENCIA DE METROID PRIME

El último combate lo has de afrontar con la energía que te quede tras derrotar al primer Metroid. Con tres o cuatro Tanques de Energía es suficiente.

La Esencia del Metroid Prime únicamente es vulnerable a un arma, al Rayo de Phazon. Al principio será visible con el Visor de Combate, pero luego cambiará de espectro y sólo será visible con el Visor de Rayos X y después con el de infrarrojos. La alternancia entre espectros seguirá el mismo patrón durante todo el combate.

Cada vez que la Esencia del Metroid cambie de espectro, dejará en el suelo una charca de Phazon. Ponte encima de ella y verás que en la pantalla del casco aparece la frase "POTENCIA MÁXIMA". Ahora, búscale y dispara contra él el Rayo de Phazon, el único arma que le hace daño. El ataque principal de la Esencia del Metroid lo evitarás saltando. También, después de que le hagas daño, soltará un par de Metroides para molestarte, así que no dudes en usar las Bombas de Energía que te queden.



La esencia de Metroid sólo será vulnerable al Rayo de Phazon.



¡Presume! Vas a conocer a fondo todos los secretos de este juego

- Describimos los personajes y objetos más importantes.
- Te contamos cómo superar la fase de entrenamiento en la Isla Initia.
- Te ofrecemos la solución completa de la primera mazmorra.

ZELDA: THE WIND WAKER

PRIMERA ENTREGA

Vaya, ¿y ese disfraz? No, hombre, tampoco hace falta que te vistas de Link para completar el juego. Basta con no perderte ni una sola entrega de la guía de trucos que empezamos a publicar.... ¡a la voz de ya mismo!

Antes de empezar...





Hazte de oro

Para **conseguir dinero fácil,** debes encontrar una habitación donde haya muchas Rupias. Recógelas, sal y vuelve a entrar. El dinero volverá a salir como por arte de magia **(1)**. Además, cuando navegues con Mascarón Rojo y veas dos barriles con banderines, prueba a pasar entre ellos. ¡Así conseguirás mucho dinero!

Comunícate sin miedo

Cuando acabes de hablar con algún personaje, **no pienses que ya te ha dado toda la información** que necesitas. Vuelve a charlar con él y quién sabe si esta segunda vez te dirá algo más importante o incluso te soltará algunos datos que podrían serte muy útiles en el futuro. Y si puedes ayudarles, hazlo... Desde luego merece la pena.

Emplea bien los botes

Uno de los objetos más útiles que encontrarás en el juego son los **botes de cristal. En ellos puedes meter pócimas,** agua del bosque o, lo que es más importante, hadas pequeñas que te resucitarán cuando te maten. **Hay cuatro botes** en total, ¡intenta encontrarlos todos!

Ya llegará el momento

Si decides visitar alguna de las islas que contiene el océano, lo sentimos, pero te vamos a dar una mala noticia. En la mayoría de estas islas, por no decir todas, no podréis conseguir todo lo que se esconde en ellas. Necesitarás ciertos ítems para entrar, como las **bombas para romper rocas, un martillo, o un arco capaz de lanzar flechas de fuego y hielo,** entre otros **(2)**. No desesperes porque esos objetos los encontrarás si sigues los consejos que te vamos a dar en las siguientes páginas.

Aprende a combatir

Una de las cosas que debes dominar en la aventura son los **combates con la espada.** Es muy básico que sepas protegerte y, lo que es aún más importante, **usar el gatillo L para bloquear tus objetivos.** De esta forma podrás girar alrededor de ellos y pillarles desprevenidos.

Los personajes: buenos, malos o feos

Para conocer un poco más a los personajes del juego y descubrir alguna de sus habilidades, hemos preparado esta bonita página. No, si al final acabaremos todos siendo estupendos amigos...



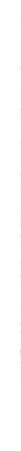
LINK Es el protagonista de toda la historia. Joven e intrépido, todavía tiene mucho que aprender, por lo que en ocasiones (más de las que a él le gustaría) duda de lo que tiene que hacer. Pues a ayudarle...



TETRA Capitán del Barco Pirata que frecuenta la Isla Initia al inicio del juego. Pronto sabrás que tras su fuerte carácter, se esconde una persona encantadora que piensa en lo mejor para todos.



TINGLE Este tío aprendió a descifrar mapas para ir en busca de las hadas. Nos ayudará a la hora de descifrar ciertos mapas, aunque siempre por un módico precio, pues está ahorrando para un viaje.





ÁRBOL DEKU Es el amo de la Tierra y el protector del bosque. En sus largos años de vida, ha reunido enormes conocimientos. Como está inmovilizado por sus raíces, a veces es víctima de los parásitos.



BOKOBLIN Pequeño ogro con un afilado machete o un palo boko. Si no tiene ningún arma a mano, sabe usar también los puños.



MAKORE Esta simpática hoja es la encargada de la música en el rito anual de los Kolog en la Isla del Bosque. Toca el violín.



TERRY Es un vendedor nato y siempre acierta con la mejor estrategia comercial para enganchar a los clientes. Un genio.



VIEJO AÑIL A causa de su gran conocimiento, le apodan el "diccionario de Initia". Además, es el hermano del Viejo Orca.



VIEJO ORCA Este vejete es un experto en artes marciales. Cuando era joven quiso ser guerrero, pero una lesión no se lo permitió. Siempre está recordando viejos tiempos.



ABRIL Es la hermana de Link, una niña alegre que se hace querer por todo el mundo. Su objeto más preciado es el catalejo, que nos prestará al principio de la aventura.



KOMORI Creció mimado por su abuela, antigua paje del dragón Valú. No tiene ninguna confianza en sí mismo, pero gracias a Link se convertirá en un joven valiente y decidido.



LA ABUELITA Totalmente cariñosa con sus dos nietos, a los que ha criado, les prepara una excelente sopa que les aporta vigor y recobra su salud. "¿Puedo repetir?"



CEFIRO Un gracioso sapo que nos hará una visita sorpresa en un altar cuando aprendamos la Melodía del Viento.



MEDLI Actual paje del venerable Valú, se dedica al trabajo con pasión. En ocasiones toca el arpa que lleva a su espalda.

Objetos, armas y otros utensilios

¿Que hemos encontrado un utensilio y no tenemos ni remota idea de para qué sirve? No pasa nada: aquí describimos algunos de ellos y así dejamos de marear la perdiz... ejem... ¡la gaviota!



BOLSA DE TROFEOS En ella guardaremos los trofeos de los enemigos caídos, objetos de los cofres y algún objeto robado...



BOLSA DE CEBOS Vamos a usar dos tipos de cebo: el cebo multiuso, para todo tipo de animales, y el cebo ajinjin, sólo para gaviotas



CATALEJO Le daremos buen uso a la hora de mirar zonas que estén alejadas para reconocer si el terreno es accesible.



BRÚJULA Hace una excelente combinación con el mapa. Y con ella, podemos visualizar cofres ocultos en las mazmorras.



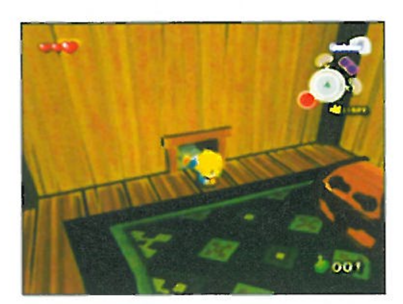
MAPA Es imprescindible para saber la posición en la que estamos dentro de las mazmorras. ¡Con él, no te perderás más!



RUPIA Es la moneda oficial de pago en esta divertida aventura. Las podemos encontrar en los lugares más insólitos.

Isla Initia

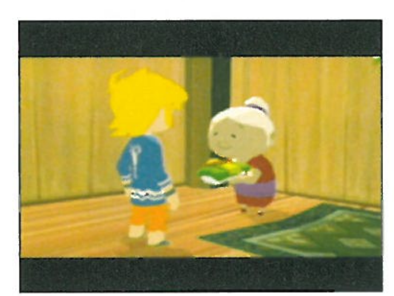
Es la isla natal de Link y por ello no debes tener ningún miedo para moverte con soltura. En ella aprenderás el arte de la espada y te creerás realmente todo un héroe, con esas ropas y con ese...



1 Entra en la primera casa de la aldea, la de Pablo y arrástrate debajo de la cama para acceder, por un hueco, a la habitación contigua y conseguir la Rupia Roja que está dentro del cofre.



2 Dirígete al puente en el que está el niño y habla con él. Que vea lo que puedes hacer saltando por las rocas y conseguirás más rupias. Serás para él todo un ejemplo a seguir.



3 Entra en la casa de la Abuelita y conversa con ella para que te regale las Ropas del Héroe... Claro: ¡como que es tu cumpleaños! Con ellas serás la envidia de toda la Isla, ¿No te parece?



4 Ve a buscar a Abril a la torreta para que te preste el Catalejo. Úsalo para mirar la Casa de la Abuelita y verás al cartero asustado mirando al cielo... No es para menos, ¡también tú lo estarías!



5 Visita al Abuelo Orca para que te enseñe el arte de la espada. Tendrás que hacer todo lo que diga. Una vez aprendido, recibirás la Espada del Héroe. Es para ponerse contento, ¿no?



6 Sal y sube por las escaleras para visitar al Viejo Añil, el hermano del Viejo Orca y adquirir su sabiduría. No es extraño que le veas salirse de sus casillas por culpa de su hermano.



7 Dirígete a la primera casa y verás a Pablo segando la maleza. Ayúdale a cortarla con tu espada y obtén unas rupias a cambio. Puedes cortar maleza y árboles de poco tamaño, no lo olvides.



8 Ve a la Tienda de Terry, (el barco que hay enfrente de casa de la Abuelita) y compra en él un Saco de Cebos, Cebos Multiuso y Fruto de Ajinjin. Ya te explicaremos cómo utilizarlos, tranqui.



9 Usa el fruto Ajinjin para volar con las gaviotas y ve por los tejados y otras zonas inaccesibles para Link, como los acantilados y la parte más alta de las montañas. Te harás con algunas rupias.



10 El Cebo Multiuso, úsalo con los gorrinos para poder agarrarlos. Además, conseguirás rupias por ello si se los llevas a Doña Rosa: te dará 20 rupias por cada cerdillo que la des.



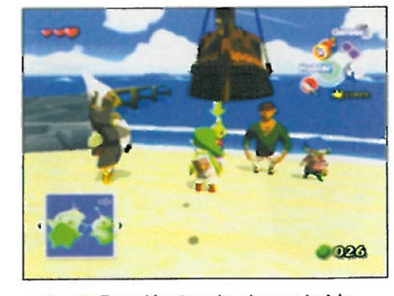
11 Sube por el camino que lleva al Bosque y cruza el puente para entrar en Las Ruinas de la Fuente del Hada. Mata al Bokoblin y coge una rupia roja entrando en el árbol.



12 Mata a dos Bokoblin más y la Capitán Tetra caerá del árbol. La amenaza viene del cielo... ¡y se ha llevado a tu hermana! Tendrás que ir a la Isla del Diablo a rescatarla.



13 Ve a casa de la Abuelita y sube por la escalera, verás que el escudo no está. Vuelve a bajar y ella, preocupada y confusa, te dará el Escudo del Héroe que tanta falta te hace.



14 Desplázate a la playa y habla con los Piratas. Aunque seas el grumete más novato súbete al Barco. ¡Todo sea por rescatar de las garras de ese ave a tu hermanita Abril!

Isla Initia

Items de Isla Initia

- ESCUDO
- TELESCOPIO
- BARCO TIENDA
- BARCO PIRATA
- TRAJE DE HÉROE

Más que un barco...

El Barco Tienda

Su dueño es Terry, un simpático vendedor al que recurriremos a menudo en la aventura

Al comienzo del juego sólo dispondrá de unos pocos artículos, aunque de vital importancia, como el Saco de Cebos, imprescindible para guardarlos. A medida que vayas progresando en la aventura y obteniendo nuevas armas, lo podrás localizar en otras islas con diferentes productos, muchos de ellos munición para las nuevas armas. Tiene los precios más bajos del mercado y si compras treinta veces, serás Cliente de Plata y luego ¡Cliente de Oro...! Es muy fácil.

No te asustes en...

El Barco Pirata

Estos piratas parecen buena gente. ¿Qué no? Anda lee, lee...



Al charlar con los Piratas del Barco todos te acabarán diciendo lo mismo: ¡Habla con Niko! Pues bien, entra por la única puerta del barco y baja por las escaleras. Tendrás que superar la prueba de Nuevo Pirata que Niko te propondrá. Mira cómo lo hace él en su ejemplo y no te pierdas ni un detalle. Una vez conseguido, coge los barriles y lánzalos para coger rupias. Abre el cofre y consigue la Bolsa de Trofeos. Sube luego por la escalera del mástil principal para hablar con Tetra.

Isla Diablo

No lo olvides: la clave será apagar los tres reflectores para que no te descubran cuando rescates a tu hermana Abril.



Entrada. Sube por las escaleras y métete en un barril vacío para esconderte y así poder pasar desapercibido a los focos de vigilancia. Aprovecha cuando no pasen y date una vuelta por el patio para recoger algunas de las diferentes rupias.



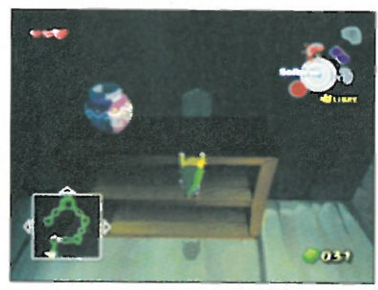
1 PLANTA BAJA. En el agujero del que salen las ratas, puedes tirar Cebo Multiusos y comprar algunas cosas... Pero, ¡Si son mucho más caros que en la tienda de Terry! En fin, si te roban algo importante tira Cebo y cómpraselo.



2 PLANTA BAJA. Pasa de los diablillos y dirígete directamente a PB3, ya que si te enfrentas a ellos lo único que conseguirás será perder vitalidad: tu espada todavía no está preparada para matar a seres de la oscuridad.



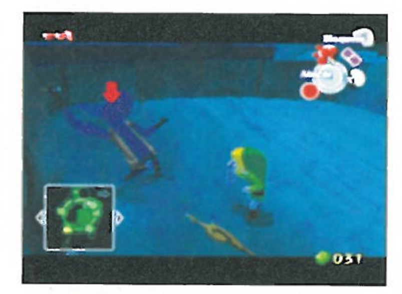
3 PLANTA BAJA. Coge un barril para esconderte y avanza hasta el final. Rompe los barriles y súbete en el interruptor. Abre el cofre y obtén una Pieza de corazón. Deja que te vean los Moblin y que te metan en el calabozo.



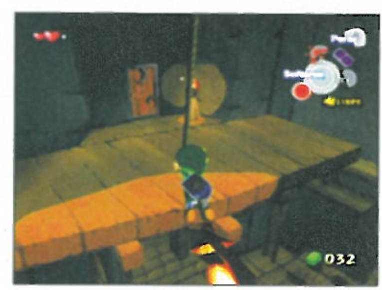
4 PRIMERA PLANTA (calabozo). Súbete a la mesa y salta al mueble, tira el jarrón y verás una salida. Avanza y abre el cofre para hacerte con el Mapa de la Mazamorra. Salta sobre la cuerda para ir al otro lado y sal por la puerta izquierda.



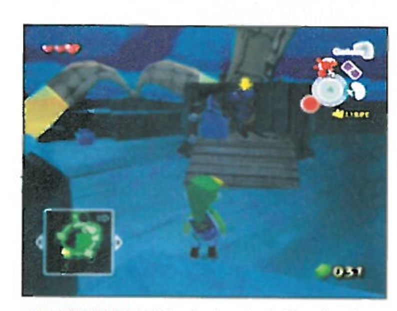
5 EXTERIOR. Ve por la izquierda y sube las escaleras. Tendrás que pelear con el Bokoblin que está manejando el reflector. El consejo que dio Tetra antes de subir está bien, pero mejor, rompe la vasija de la izquierda: tiene armas.



6 EXTERIOR. Derrotado el tipejo ese, mira a la derecha de las escaleras por las que has subido... Verás otras enfrente. Déjate caer y sube por ellas para poder inutilizar el reflector. Baja por la rampa y entra por la puerta de enfrente.



7 1ª PRIMERA PLANTA. Ve a la derecha y abre el cofre para obtener la Brújula. Ahora podrás ver los tesoros ocultos que esconde esta mazmorra, (si es que los hay, claro). Imita a Tarzán y salta en la cuerda para salir por la otra puerta.



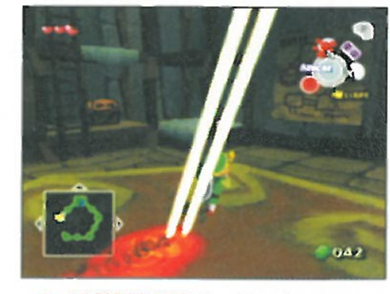
8 EXTERIOR. Dirígete hacia la izquierda y sube por la rampa. Trepa por la escalera que se encuentra accesible y disponte a luchar con el último Bokoblin que maneja el reflector. Baja por la rampa derecho a la puerta que hay en frente.



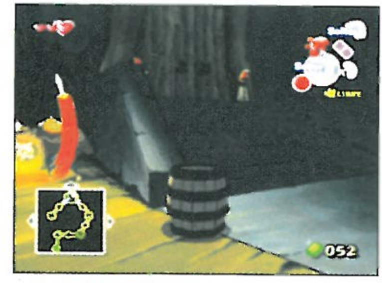
9 PRIMERA PLANTA. Déjate caer hasta la planta de abajo, para caer de nuevo en PB1. Ve entonces a la izquierda camuflado en un barril. Si te descubren los Moblin te tirarán el candelabro y te llevarán directamente a la celda.



10 PLANTA BAJA. Mantente lo más pegado a la pared para no despertar a los murciélagos y avanza por el pasillo dentro de un barril. Alejate también de las ratas pues pueden romper el barril y serías descubierto.



11 PLANTA BAJA. Esquiva el rayo que lanza la estatua y abre el cofre que hay en una cama. Sube por las escaleras de las literas hasta llegar a la primera planta **(A)** y sal por la puerta de los cántaros. Entra en la siguiente puerta.



12 PRIMERA PLANTA. Escóndete dentro del barril y evita a las ratas y la vigilancia de los Moblin. Sube por las escaleras para salir por la puerta.

ÚLTIMOS PASOS

Sube por las escaleras para esconderte en otro barril. Esquiva al último Molblin que verás y avanza hasta que te topes con unas escaleras que vienen de abajo. Pégate a la pared y avanza por la cornisa recogiendo unos cuantos corazoncillos. Recupera tu espada que está en el suelo y combate con el Bokoblin de la puerta. Entra y podrás ver a Abril y a algunas chicas más con sus rasgos... ¿Quiénes serán?. Ahora no importa pues no podrás salvar ni siquiera a Abril por la inesperada visita de un pájaro gigante.





Isla Diablo



Planta Baja
Primera Planta
Exterior
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
A
Items de Isla Diablo
MAPA
RUPIA
BRÚJULA



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEACH SPIKERS
Vestimenta a lo Daytona: Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
Fighting Vipers: Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110, el pelo 75, y la cara 51.
Space Channel 5: Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113, el pelo 76, y la cara 52.
Phantasy Star Online 2: Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115, el pelo 77 y la cara 53.
Sega: "OHTORII" para los uniformes 116 y 117.
Virtua Cops: Escribe "JUSTICE" para obtener los uniformes 105 y 106 y las gafas 94.



BLOODRAYNE
Modo dios: Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE en el menú cheats. Serás la vampira más poderosa de todos los tiempos.
Recuperar energía: Introduce como código LAMEYANKEEDONTFEED.
Fill Bloodlust: El código ahora ha de ser ANGRYXXXINSANEHOOKER. ¡Con todas las letras!
Factor tiempo: Pon el código NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.
Seleccionar nivel: Esto es un pelín más complicado: introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén pulsados X y A para ver la pantalla de selección de nivel.
Nivel secreto: Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYOU como código. Un sonidillo te confirmará si lo has escrito bien.

IKARUGA



Créditos adicionales: Acumula un total de 3 o 4 horas de juego para conseguir unos créditos adicionales.
Galería 1: Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o acumula cinco horas de juego.
Galería 2: Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas.
Opción de test de sonido: Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego.
Opción modo de juego: Completa todo el juego bajo dificultad normal sin utilizar "continues", o acumula en esta ocasión 20 horas.

Enemigos congelados: Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien.
Mostrar armas: Introduce ahora SHOWMEMYWEAPONS como código.
Más "sangre": Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD.
"Juggy": Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.



BOMBERMAN GENERATION
Grupo de Opciones A y B: Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". En el grupo A, tendrás acceso libre a los ítems básicos, mientras que en el B, a los avanzados. Y las trampas de los escenarios variarán.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Invulnerabilidad: Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro.
Runaway: Completa el modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba.
Carrera libre: Completa el campeonato Custom.
Campeonato Custom: Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.
Eclipse 1997 y Focus SVT 2001: Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.

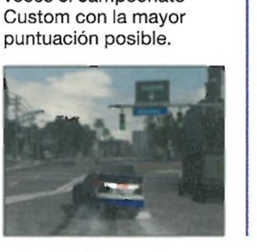


BYXBYX → Metal Líquido

DIE HARD: VENDETTA
Invulnerabilidad: Pulsa L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
Seleccionar Nivel: Pulsa X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z.
Tiempo de Héroe ilimitado: Presiona B, X, Y, Z, L, R.
Cabezones: Pulsa R, R, L, R.
Cabecillas: Pulsa L, L, R, L.

DR. MUTO
Invencibilidad: Introduce NECROSCI como código.
Todos los "gadgets": TINKERTOY.
Transformaciones secretas: Introduce LOGGLOGG.
Todas las transformaciones: EUREKA.
Ver las secuencias FMV: Introduce HOTTICKET.
Súper final: BUZZOFF.

ENTER THE MATRIX
Modo trucos: Para acceder a él, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.
Máximo poder de fuego: 0034AFFF
Munición ilimitada: 1DDF2556
Foco ilimitado: 69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida: FFF0020A
Salud ilimitada: 7F4DF451
Nivel extra: 13D2C77F
Enemigos sordos: 4516DF45
Enemigos ciegos: FFFFFFF1
Modo turbo: FF00001A
Pelea multi jugador: D5C55D1E .
Gravedad baja: BB013FFF
Logos rápidos: 7867F443
Conducción del Taxi: 312MF451



FIFA 2003
Estadio de Seul: Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
Estadio Stade: Gana el campeonato de clubes y obtendrás este otro.

FIREBLADE
Minijuego francotirador: Completa la campaña 1.
Minijuego cañón EMP: Completa la campaña 2.
Minijuego de "botivaca": Completa la campaña 3, lógicamente.
Minijuego asesinato: Completa la campaña 4.

GODZILLA
Modo trucos: Presiona L + B + R en el menú principal. Ahora, suéltalos en este orden: B, R, L.
Todos los monstruos excepto Orga: Introduce 696924.
Jugar como Orga: Introduce 202412

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
Modo trucos: Actívalos, editando tu perfil actual o creando uno nuevo (necesitarás espacio en la tarjeta de memoria). En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción "desbloquear trucos" e introduce el que más te guste. Guarda después tu configuración.
Seleccionar nivel: PASSPORT
Todas las opciones y modos multi-jugador: GAMEROOM.
Todos los personajes en multi-jugador: PARTY.

METROID PRIME
Resetear durante la partida: Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES: Necesitas Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.
Modo chungo: Termina el juego en modo normal.



NBA STREET VOL. 2
MODO TRUCOS
Introduce estos códigos en la pantalla de versus, antes de empezar el juego. Utiliza la cruceta.
- **Uniformes variados:** Introduce Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.
- **Uniformes auténticos:** Canasta, Zapato, Cartel, Cartel.
- **No auto replays:** Cartel, Cartel, Cartel, Cartel.
- **Aros explosivos:** Cartel, Cartel, Cartel, Megáfono.
- **Pelota ABA:** Canasta, Canasta, Turntable, Zapato.
- **Pelota Nufx:** Canasta, Canasta, Back Board, Megáfono.
- **Pelota EA Big:** Canasta, Canasta, Megáfono, Turntable.

- **Pelota de playa:** Canasta, Canasta, Turntable, Turntable.
- **Pelota Medicinal:** Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.
- **Pelota de fútbol:** Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.
- **Jugadores enanos:** Zapato, Zapato, Zapato, Turntable.
- **Cabezones:** Zapato, Zapato, Zapato, Backboard.
- **Turbo ilimitado:** Turntable, Zapato, Zapato, Canasta.
- **Manos locas:** Zapato, Backboard, Turntable, Canasta.



NFL 2K3

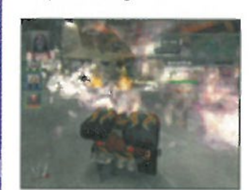
Golpe poderoso: Pulsa L + R cerca de tu oponente. Úsalo para abrirte paso en la defensa.
Jugadores populares: Crea un jugador nuevo. Bautízale con uno de los siguientes nombres y, durante el partido, podrás escuchar una serie de comentarios inéditos:
- **Bill Clinton.**
- **Barry Sanders.**

SUPER MONKEY BALL 2

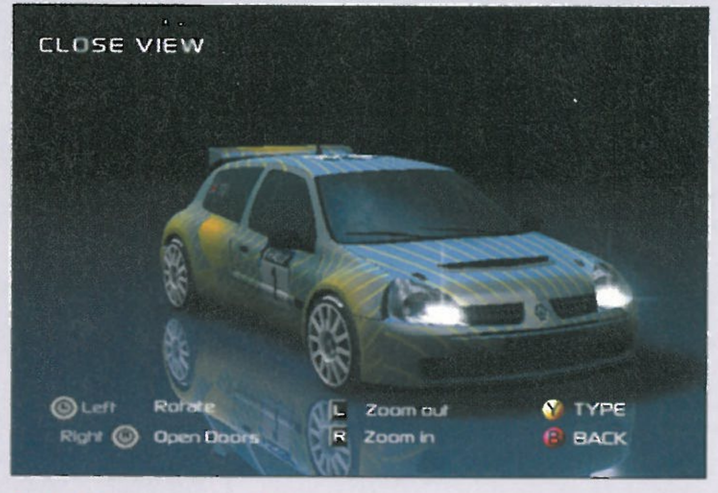
Niveles de bonus: Elige la dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo, sin usar "continues". Así ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin usar "continues". Desbloquearás otras 10 fases más. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin usar "continues". Desbloquearás 10 fases más para "expert". Tendrás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.
Dificultad maestra: Selecciona la dificultad "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Además de acabar los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

WWE CRUSH HOUR

Kevin Nash: Presiona L, X, Z, Y en el menú principal.
Bradshaw: Completa el modo "season" con Brock Lesnar.
Christian: Completa el modo "season" con Chris Jerhico o Edge.
D-Von Dudley: Completa el modo "season" con Bubba Ray Dudley o Chuck Palumbo.
Hulk Hogan: Completa el modo "season" con The Rock, Edge, o Kevin Nash.
Lita: Completa el modo "season" con Matt Hardy.
Ric Flair: Completa el modo "season" con Big Show, Rob Van Dam, o Triple H.
Stephanie McMahon: Completa el modo "season" con Kurt Angle.
Seleccionar nivel: Completa el juego con cualquier luchador para desbloquear todos los niveles.
Modo derby de demolición: Gana un combate sin disparar ningún arma.



V-RALLY 3



Coches flotantes: Introduce 210741974 MARTY como nombre.
Coches diminutos: Introduce 01041977 BIGJIM como nombre.
Coches golpeados: Introduce ahora 25121975 PILOU y mira el desastroso estado en que quedan los coches.
Coches "Jelly": Introduce 07121974 FERGUS.
Coches enormes: Introduce 21051975 PTITDAV. Parecen camiones de los gordos.
Coches finitos: Introduce Gonzales SPEEDY. Ni con el mejor de los regímenes.
Física realista: Introduce WHEEL REAL.
SEAT Córdoba Repsol: Gana el desafío Pirelli en el modo desafío y este coche será tuyo.
Toyota Corolla V-Rally: Consigue un récord de tiempo en todos los circuitos del juego. ¡No pierdas ni un segundo!



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

Niveles y modos secretos: Conecta el juego a otra GBA con el cartucho de «Crash Bandicoot: The Huge Adventure».
Nivel de Bonus: Completa el 100% del juego con las gemas y cristales. Finaliza el nivel de bonus para tener el 101%.



DOWNFORCE

Códigos
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto:** Introduce el código 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos:** 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto:** 32906.
- **Modo Intermedio:** El código es el 41966.

EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!
Gran Edificio
- **El Vestíbulo:** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos:** WQSNWP28C
- **Las Oficinas:** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel:** 7MDXSF40V

Teatro Estrella de Broadway
- **De Camino:** CPK4KJR80
- **En los Bastidores:** *5SNK448K
- **Bola Etérea:** 3QC8L4/61
- **En el Escenario:** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel:** BQ8NR436

Cementerio
- **De Camino:** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal:** 67L8STV09
- **La Cripta:** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo:** GJWJPFM02

Museo Botánico
- **De camino:** C2QNR4J6J
- **El guía:** CQQ0RJL61
- **Carnívoros:** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final:** K3/SSLMG2
- **Jefe de final del nivel:** SRH4TL8GV

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos: Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos: Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos: Gana la copa con cualquier equipo asiático.
All-Stars europeos: Que sea ahora un equipo europeo el campeón.
All-Stars mundiales: Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

KING OF FIGHTERS EX 2

Una secuencia final alternativa del juego: Completa todo el juego con Kyo, Iori y Reiji.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios: Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible, con lo que el juego se convertirá en un auténtico paseo.
Todos los niveles: Toma nota de estos códigos:

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

MEDABOTS AX

Gang Rubberobo: Después de haber vencido a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que se acaben los créditos. Podrás ver que alguien te roba el trofeo. Entonces, podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te vas a encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales. ¡Cuidado!
Arcbeetle: Después de vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de «Space Fighter X». La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.
Victorias fáciles: Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder dejarle K.O.
¡A volar!: Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities
Ya sabrás que los fatalities son una manera... un tanto especial... de acabar con los enemigos. Cada personaje tiene un fatality particular y realizarlo es mucho más sencillo si estás en el tipo de combate "fatality" justo cuando tu oponente esté a punto de perder). Para ello pulsa L y así se quedará quieto mientras pulsas su secuencia. ¡Prepárate para la bestiada!:
- **Frost:** Abajo (2), A.
- **Jax:** Arriba (2), A.
- **Kano:** Atrás (2), Adelante, A.
- **Kenshi:** Abajo(2), B.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Presiona Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Abajo (2), L.
- **Jax:** Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Abajo, Atrás, L.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Atrás, Adelante, Izquierda.
- **Scorpion:** Atrás (2), L.
- **Sonya:** Pulsa Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Presiona Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Arriba (2), A.



NINJA COP

Dificultad máxima: Tan solo... (¡como si fuera sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.
Niveles contrarreloj: Si quieres poder jugar cualquiera de los niveles del juego, pero en esta ocasión contrarreloj, lo único que tienes que hacer es completarlo antes en modo Historia.

SHINING SOUL

Modo avanzado: Completa el juego con un jugador para desbloquear el modo avanzado. Cuando lo vuelvas a jugar, el nivel de dificultad aumentará notablemente, así que, ¡a ello!



SPONGEBOB: LA MEDUSA SALTARINA

Seleccionar nivel:
- Introduce **9??92?** como passsword para desbloquear todos los niveles, 8 iconos más y el 100% de "Dubloons" en todas las fases.
- Para obtener lo mismo en dificultad fácil, introduce **??91?**
- Y para difícil **???92?**

SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "emboloas", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:
- Código maestro: Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
- Alta resolución: Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.
- Curiosidad: Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

Modo "Director's cut": Completa el juego en dificultad normal.
Vestimenta 1973: Como antes, has de completar el juego en dificultad normal.
Vestimenta Dragon: Completa el modo "Director's cut".

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

UN REGALO PARA ALUCINAR...

¡¡PÓSTER GIGANTE DE POKéMON!!

Reserva ya el próximo Nintendo Acción. Nadie se querrá perder el póster de Rubí y Zafiro, ni la review especial de este juego.

Nintendo Acción 129. A la venta el 17 de julio

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Oscar de Lera, Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Marcos Luján, Juan Pablo Ordóñez



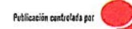
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por


Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer




Pídelo por SMS al 7667 o en el 906.886.671

tu eliges!

SONIDOS CREADOS POR NUESTROS MÚSICOS · LOS QUE MEJOR SUENAN

Móviles compatibles:
NOKIA - SIEMENS - MOTOROLA - ERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 966512

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

Lista EXITOS TOP 40

966730	Puedes Contar Conmigo - POP NAC.
966733	American Life - POP INTERNACIONAL
966705	Bonito - POP NACIONAL

1 Lucifer — POP NACIONAL — Referencia 966667

966763	En El 2000 - POP NACIONAL
966711	Somewhere I Belong - ROCK INTER.
966642	Cada Vez Que Estoy Sin Ti - POP NAC.
966623	Dime - EUROVISIÓN
966689	Devuélveme La Vida - POP NACIONAL
966701	J'en Ai Marré! - POP INTERNACIONAL

Los + VENDIDOS

966503	Bola De Dragon - TV
966407	Crash Bandicoot - VIDEOJUEGO
966507	Lose Yourself - RAP INTERNACIONAL

1 Bring Me To Life — Bso DAREDEVIL — Referencia 966637

966186	Without Me - RAP INTERNACIONAL
965956	El Último Mohicano - CINE
966666	El Novio De La Muerte - HIMNO LEG.
966536	Shin Chan - TV
965566	Eres Un Cabron Hijo Puta - CINE
966617	8 Miles - CINE

2 Super Mario Bros. — VIDEOJUEGO — Referencia 965530

966700	La Internacional Comunista - HIMNO
966635	Nunca Debi Enamorarme - POP NAC.
966560	Sambame - POP NACIONAL
966302	Molinos De Viento - ROCK NACIONAL
966071	Spiderman - CINE
966708	Sing For The Moment - RAP INTER.
966675	Comando G - TV

NOVEDADES

966792	Bye Bye - POP NACIONAL
966787	Inerte - POP NACIONAL
966784	Otra Realidad - OT2/POP NACIONAL

1 Jaleo — POP NACIONAL — Referencia 966750

966772	Robot - POP INTERNACIONAL
966680	Banderita - HIMNO
965075	Sanfermines - POPULAR
965487	Marcha Fúnebre - CLÁSICO
966769	La Playa - ROCK NACIONAL
966767	Cuánta Puta Y Yo Qué Viejo - ROCK N.

2 El Día De La Bestia — CINE — Referencia 966770

966765	Barrio Conflictivo - ROCK NACIONAL
966764	Riñones Al Jerez - ROCK NACIONAL
966760	Hasiendo El Amor - TV
966759	Fighter - POP INTERNACIONAL
966758	Husan (Anuncio PEUGETO 206)
966757	In Da Club - RAP INTERNACIONAL



966214	Flying Free
965865	Infected
966789	Heaven Is A Place On Earth

1 Zanarkand — DANCE / TECHNO — Referencia 966512

966306	Lethal Industry
966541	Scorpia
966783	Fiesta
966570	Libertine

El BUSCADOR

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

Como funciona?

TONOS
Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO96 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO96 INTERPRETE. Ejemplos: TONO96 SUPER MARIO - TONO96 SONIQUE

IMAGENES
Envía simplemente IMAGEN96 y la categoría o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: IMAGEN96 SHIN CHAN - IMAGEN96 TETAS - IMAGEN96 CALAVERA.

LOGOS
Envía simplemente LOGO96 y la categoría o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: LOGO96 NO FEAR - LOGO96 MARIHUANA

IMAGENES (SALVAPANTALLAS, DIBUJOS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Compatible con: NOKIA · SIEMENS · ALCATEL

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964822

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.



LOGOTALLER

NOKIA · SIEMENS · ALCATEL

¡Se original y crea tus propios logos!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un MINILOGO.
4. Envía MILOGO96 TEXTO REF. LETRA REF.MINILOGO al 7667.

MINILOGOS: 007 001 020 003 011 017 016 004 013 015 002 021 035 032

TIPOS DE LETRA: Miguel 005 · Miguel 008 · Miguel 006 · Miguel 004 · 001 · Miguel 003

Ejemplo:
Si escribes, MILOGO96 Anabel 004 002 y lo envías al 7667.

Recibes este fantástico logo en un instante:


Y SI LO QUIERES TODAVÍA MAS FÁCIL, envía MILOGO96 al 7667 y te guiamos con un menu muy fácil de utilizar y en un instante tendrás tu logo.

LOGOS, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Compatible con: NOKIA · SIEMENS · ALCATEL

Por SMS (mensaje): Envía LOGO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO96 960889

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

960889	960890	961206	961162	961177
961214	960836	961217	961213	960892
961133	961032	961193	960732	961225

NOKIA: Los modelos que soportan sonidos, mensajes con imagen y/o salvapantallas. Sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías. Logos e Imágenes: SIEMENS: A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50. ALCATEL: OT511, OT512, OT525, OT 715. Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es. Apartado de Correos 276, 03590 Altea. Teléfono de atención al cliente 902 88 77 38.
Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA.

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS (logos, salvapantallas y/o mensajes con imagen solo para compatibles)

Powered by Teamovil S.L.











¿Enamorado/a? Envía simplemente PIROPO96 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!
Prueba también diferentes categorías: VERDE, DESAMOR, DISTANCIA, GRACIOSO...
Ejemplo: PIROPO96 VERDE













Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014